



**PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI
APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PANCASAKTI TEGAL**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata (S1) untuk mencapai Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pancasakti Tegal

Oleh:

LUHUR INDRAWAN PRATAMA

NIM. 2217500017

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
2021**



**PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI
APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PANCASAKTI TEGAL**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata (S1) untuk mencapai Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pancasakti Tegal

Oleh:

LUHUR INDRAWAN PRATAMA

NIM. 2217500017

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LUHUR INDRAWAN PRATAMA

NPM : 2217500017

Jenjang : Strata Satu (S1)

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **“PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL”** adalah benar-benar hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau meniru hasil penelitian orang lain yang tingkat kemiripannya 90% dan muncul permasalahan terkait penelitian yang telah saya lakukan. Maka saya bertanggung jawab terhadap keseluruhan SKRIPSI ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran.

Tegal, 2021

Pembuat Pernyataan,



Luhur Indrawan Pratama

NIM : 2217500017



**PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI
APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PANCASAKTI TEGAL**

Diajukan sebagai salah satu syarat dalam rangka penyelesaian Studi Strata I (S1)
untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Program Studi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Tegal, 2021
Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dra. Oemi Hartati, M.Si
NIPY. 4251421959

Dosen Pembimbing II

Ike Desi Florina, M.I.Kom
NIPY. 23768121984

Mengetahui ,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Oemi Hartati, M.Si
NIPY. 4251421959



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI (Terakreditasi)
Jl. Halmahera KM. 1 Tegal Telp (0283) 323290

PENGESAHAN

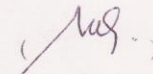


**PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI
APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PANCASAKTI TEGAL**

Telah dipertahankan dalam sidang terbuka skripsi Program Studi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal

Pada Hari :

Tanggal : 2021

1. Ketua Dewan Penguji : Dra. Oemi Hartati, M.Si
NIPY. 4251421959
2. Sekretaris Dewan Penguji : Ike Desi Florina, M.I.Kom
NIPY. 23768121984
3. Anggota Dewan Penguji : Sarwo Edy, M.I.Kom
NIPY. 27061151985

()
()
()

Mengesahkan
Dekas Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

()
Dr. Nuridin, SH., MH
NIPY. 9351091960

MOTTO

*“Lagu Yang Bagus Akan Mengangkat Hati Anda, Menghangatkan Jiwa dan
Membuat Anda Merasa baik”. – Colbie Caillat*

PERSEMBAHAN

Puji syukur dan terima kasih saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT yang memberikan rahmat-Nya sehingga penyusunan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
2. Keluargaku yang tercinta, Bapak, Ibu, dan Resti yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada saya.
3. Terima kasih kepada diri saya sendiri, Luhur Indrawan Pratama yang telah berusaha keras dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk Skutteam (Dila, Ika, Ipeh, Ida, Afip, Faliq) yang selalu skuyy untuk mengerjakan skripsi bersama-sama dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
5. Untuk Rezaqika Fajriana, terima kasih sudah selalu menemani dan selalu ada untuk membantu menyelesaikan skripsi ini bersama.

ABSTRAK

Luhur Indrawan Pratama. 2217500017. 2021. **PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL.** SKRIPSI. Pembimbing I: Dra. Hj Oemi Hartati, M.Si. Pembimbing II: Ike Desi Florina, M.I.Kom. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Pancasakti Tegal.

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah mendengarkan musik. Di era digital saat ini musik tidak lagi didengarkan melalui piringan hitam atau radio, melainkan menggunakan aplikasi *streaming* musik. Platform musik Spotify merupakan salah satu media *streaming* musik terbesar di dunia yang banyak diminati oleh masyarakat khususnya masyarakat milenial. Media ini bisa di download melalui Google Play Store berbasis android atau Apps Store. Media Spotify menyajikan fitur-fitur menarik seperti podcast, lagu-lagu terbaru, dan playlist yang menarik. Sejak kemunculannya pada tahun 2006 di Stockholm, Swedia. Media ini berkembang pesat kemudian dapat dikenal oleh masyarakat luas dan selang dua tahun setelah kemunculannya tepat pada tanggal 7 Oktober 2008 perusahaan Spotify resmi diluncurkan. Aplikasi *streaming* Spotify terus berkembang meluncurkan inovasi-inovasi dan fitur-fitur *ter-update* sehingga memiliki peminat dan pendengar yang terus meningkat dari tahun ke tahun.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal, sebanyak 327 mahasiswa yang mempunyai akun Spotify. Sampel dari penelitian ini yaitu 77 mahasiswa. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan mencari data melalui penyebaran kuesioner google formulir dan observasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probality sampling* berjenis *propotionated stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan pembagian angket dengan Skala Likert untuk pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa.

Dari penelitian ini hasil hipotesis kerja (H1) diterima dan hipotesis nihil (H0) ditolak karena adanya pengaruh antara Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify terhadap Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Panacasakti Tegal. Serta adanya korelasi sangat kuat Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify terhadap Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal sebesar 77,6%.

Kata kunci: Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Spotify, Minat Belajar, Mahasiswa

ABSTRACT

Luhur Indrawan Pratama. 2217500017. 2021. **THE EFFECT OF LISTENING TO STREAMING MUSIC THROUGH THE SPOTIFY APPLICATION ON LEARNING INTEREST OF STUDENTS FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES UNIVERSITY OF PNCASAKTI TEGAL.** Advisor I: Dra. Hj Oemi Hartati, M.Si. Advisor II: Ike Desi Florina, M.I.Kom. Communication Studies Program, Faculty of Social Science and Political Science, Pancasakti University Tegal.

Interest in learning is influenced by internal and external factors. One of the factors that influence interest in learning is listening to music. In today's digital era, music is no longer heard through LPs or radio, but using music streaming applications.

The Spotify music platform is one of the largest music streaming media in the world that is in great demand by the public, especially millennials. This media can be downloaded via the Android-based Google Play Store or the Apps Store. Spotify media provides interesting features such as podcasts, the latest songs, and interesting playlists. Since its appearance in 2006 in Stockholm, Sweden. This media is growing rapidly and can be recognized by the public at large and two years after its appearance right on October 7, 2008, the company Spotify was officially launched. The Spotify streaming application continues to develop, launching innovations and updated features so that it has fans and listeners that continue to increase from year to year.

The population in this study were all FISIP students at Pancasakti University, Tegal, as many as 327 students who had a Spotify account. The sample of this research is 77 students. Researchers used quantitative research methods, by searching for data through the distribution of google form questionnaires and observations. The sampling technique used was probability sampling with the type of proportional stratified random sampling. The data collection technique used a questionnaire distribution with a Likert Scale for the effect of listening to streaming music through the Spotify application on student learning interest.

From this study, the results of the working hypothesis (H1) are accepted and the null hypothesis (H0) is rejected because of the influence between Listening to Streaming Music Through the Spotify Application on the Learning Interest of FISIP Students, Panacasakti University, Tegal. And there is a very strong correlation of Listening to Streaming Music Through the Spotify Application on the Study Interest of FISIP Students at Pancasakti University, Tegal by 77.6%.

Key words: Listen to Streaming Music Through Spotify, Interested in Learning, Students

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH MENDENGARKAN *STREAMING* MUSIK MELALUI APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Pancasakti Tegal.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin., M.Pd. selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Dr. Nuridin, SH.,MH., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.
3. Dra. Oemi Hartati, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I skripsi yang telah membimbing, memberikan masukan, dan saran yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ike Desi Florina, M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing II skripsi yang telah membimbing, memberikan masukan, dan saran yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Dosen Ilmu Komunikasi yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Orang tua dan adik-adikku yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
7. Teman-teman di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal yang telah membantu menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Teman-temanku yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungannya.

Penulis mohon maaf atas semua kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat untuk mendorong penelitian Ilmu Komunikasi selanjutnya.

Tegal, 20 Agustus 2021

Penulis

Luhur Indrawan Pratama

NIM. 2217500017

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Pernyataan Penulis.....	iii
Lembar Persetujuan Skripsi	iv
Lembar Pengesahan Skripsi.....	v
Motto	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Abstrak.....	viii
Abstract	ix
Kata Pengantar.....	x
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel.....	xvi
Daftar Gambar	xvii
Daftar Lampiran	xiv

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	16
I.3. Tujuan Penelitian	16
I.4. Manfaat Penelitian	16

BAB II TINJAUAN TEORI

II.1. Kerangka Teori	18
II.1.1. Penelitian Terdahulu	18
II.1.2. Teori S-O-R <i>Stimulus-Organism-Response</i>	24
II.1.3. Komunikasi	25
II.1.4. Komunikasi Massa	32
II.1.5. Media Baru (<i>New Media</i>)	38
II.1.6. Minat Belajar	45
II.1.7. Aktivitas Mendengarkan Musik	49
II.2. Definisi Konseptual	54
II.2.1. Intensitas <i>Streaming</i>	54
II.2.2. Spotify	57
II.3. Definisi Operasional	65
II.3.1. Intensitas <i>Streaming</i> Musik Melalui Aplikasi Spotify	65
II.3.2. Minat Belajar Mahasiswa	67
II.4. Hipotesis	73
II.5. Alur Pikir Penelitian	74

BAB III METODE PENELITIAN

III.1. Jenis dan Tipe Penelitian	76
III.2. Populasi dan Sampel Penelitian	77
III.3. Jenis dan Sumber Data	84
III.4. Teknik Pengumpulan Data	86

III.5. Teknik Analisis Data	89
-----------------------------------	----

III.6. Sistematika Penulisan	92
------------------------------------	----

BAB IV DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

IV.1. Universitas Pancasakti Tegal.....	95
---	----

IV.2. Gambaran Umum Spotify.....	100
----------------------------------	-----

BAB V HASIL PENELITIAN

V.1. Rekapitulasi Identitas Responden.....	103
--	-----

V.2. Perolehan Data.....	104
--------------------------	-----

V.3. Uji Validitas Instrumen	114
------------------------------------	-----

V.4. Uji Reliabilitas (korelasi).....	118
---------------------------------------	-----

V.5. Uji Normalitas	121
---------------------------	-----

V.6. Uji Koefisien Determinasi (R Square).....	122
--	-----

V.7. Uji Pearson Product Moment	124
---------------------------------------	-----

BAB VI PEMBAHASAN

VI.1. Pembahasan	127
------------------------	-----

BAB VII PENUTUP

VII.1. Kesimpulan.....	131
------------------------	-----

VII.2. Saran.....	132
-------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 2 Perbedaan Aplikasi <i>Streaming</i> Musik.....	64
Tabel 3 Definisi Operasional	68
Tabel 4 Sampel Sub-Populasi Penelitian	81
Tabel 5 Indikator Variabel X dan Variabel Y	82
Tabel 6 Kategori Penilaian Skala Likert	87
Tabel 7 Fakultas dan Program Studi Universitas Pancasakti Tegal.....	96
Tabel 8 Responden Berdasarkan Jurusan.....	103
Tabel 9 Uji Validitas Pada Instrumen X	115
Tabel 10 Uji Validitas Pada Instrumen Y	115
Tabel 11 Kategori Angka Skala Reliabilitas.....	120
Tabel 12 Skala Reliabilitas Variabel X dan Y	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia 2019 – 2020 (Q2)	8
Gambar 2 Penetrasi Ponsel Pintar di Indonesia Tahun 2015-2025.....	9
Gambar 3 Konten Internet Yang Paling Sering Dikunjungi 2019-2020.....	11
Gambar 4 Spotify User Growth Chart 2020 (Q3).....	12
Gambar 5 Jumlah Yang Mendownload Spotify Musik 2021	14
Gambar 6 Spotify Chart Top 200 Weeks to Weeks Stream.....	15
Gambar 7 Perbedaan New Media dan Media Lama Menurut Poster.....	41
Gambar 8 Logo Aplikasi Spotify	58
Gambar 9 Lambang Spotify	100
Gambar 10 Tampilan Awal Spotify	102
Gambar 11 Jawaban Responden X1	104
Gambar 12 Jawaban Responden X2	104
Gambar 13 Jawaban Responden X3	105
Gambar 14 Jawaban Responden X4	106
Gambar 15 Jawaban Responden X5	107
Gambar 16 Jawaban Responden X6	107
Gambar 17 Jawaban Responden X7	108
Gambar 18 Jawaban Responden Y1	109
Gambar 19 Jawaban Responden Y2	109
Gambar 20 Jawaban Responden Y3	110
Gambar 21 Jawaban Responden Y4	111
Gambar 22 Jawaban Responden Y5	112

Gambar 23 Jawaban Responden Y6	112
Gambar 24 Jawaban Responden Y7	113
Gambar 25 Validitas Instrumen Variabel X.....	116
Gambar 26 Validitas Instrumen Variabel Y.....	117
Gambar 27 Reliabilitas Variabel X dan Y	119
Gambar 28 Uji Normalitas Data	121
Gambar 29 Uji Koefisien Determinasi (R Square)	122
Gambar 30 Uji Pearson Product Moment	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Pertanyaan Kuesioner

Lampiran II Tabel Tabulasi Data X dan Y dengan *Microsoft Excel*

Lampiran III Daftar Gambar Kuesioner Jawaban Responden

Lampiran IV Distribusi Nilai R Tabel

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Menurut Philip Sheppard (2007: 116), mendengar pada kenyataannya bisa melatih telinga dan pikiran. Melatih telinga dan pikiran ini dirancang untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan, khususnya terkait dengan mendengarkan musik. Sebagian besar masyarakat menyukai musik dan hampir setiap orang pernah mendengarkan musik. Musik dapat dinikmati oleh semua orang mulai dari bayi, orang dewasa hingga orang tua. Musik pada dasarnya untuk membangun kemampuan berbahasa, berbicara, pengertian, pengekspresian, serta kosakata.

Djohan (2009: 86) menyebutkan mendengarkan musik dapat merangsang dan menstimulus respon emosi yang dalam istilah terapi disebut sebagai aktifnya berbagai perasaan. Sedangkan John M. Ortiz (2002: 33) berpendapat yaitu musik bisa disebut sebagai alat bantu yang dapat bermanfaat untuk menstimulus kecerdasan intelektual dan emosional pada anak dari fase bayi dalam kandungan, usia batita, dan balita serta memotivasi anak di usia sebelum sekolah sampai sekolah. Pada usia remaja banyak faktor yang memengaruhi perkembangan emosional remaja yaitu lingkungan tempat tinggal, keluarga, sekolah dan teman-teman seumuran serta kegiatan yang dilakukan di kehidupan sehari-hari (Nanang E.G, 2008: 16).

Belajar adalah proses metode untuk mengubah tingkah laku yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Misalnya selama kegiatan

proses belajar yang berlangsung di sekolah melakukan kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Secara psikologis, ketika mengikuti proses belajar dan pembelajaran peserta didik akan dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa motivasi dari guru, interaksi organisasi, pemahaman dan ulangan. Sedangkan faktor internal yang mendorong keinginan minat siswa dalam belajar dan dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif, dalam hal ini maka diperlukannya suatu media khusus sebagai perangsang siswa untuk belajar.

Menurut Muhibbinsyah (2010: 133), minat berarti ketertarikan yang tinggi atau keinginan yang besar kepada sesuatu hal. Minat salah satunya dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Suryono (2011: 9), belajar yaitu suatu aktivitas atau proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan suatu keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkuat kepribadian. Proses belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan pendapat di atas belajar yaitu sebagai suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang bertujuan untuk perubahan tingkah laku melalui suatu proses interaksi dengan lingkungan. Maka dapat disimpulkan berarti minat belajar adalah keinginan atau kegairahan yang tinggi untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkuat kepribadian, sehingga bisa mencapai tujuan dan hasil belajar yang maksimal.

Totok Susanto (1998: 10) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang dapat memengaruhi minat belajar adalah media massa, berbagai macam

media massa seperti: televisi, radio, dan video visual, serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah, dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar. Dalam komunikasi massa di mana pesan disampaikan melalui media massa berarti menunjukkan musik sebagai pesan didengarkan melalui aplikasi *streaming* memiliki peluang dapat memengaruhi minat belajar seseorang.

Karl Edmund (2008: 184) Musik merupakan hal yang berhubungan dengan bunyi dan diam. Musik sebagai hasil warisan dari budaya, ilmu pengetahuan, bahasa dan sastra pada manusia. Musik sendiri dapat berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan musik Barat dapat dibagi menjadi beberapa waktu periode sejarahnya. Musik Barat menurut periodenya terbagi menjadi tujuh, yaitu: musik Zaman Kuno (5000 SM-30 SM), musik Abad Pertengahan (375 M-1400 M), Zaman Renaisans (1350 M-1600 M), Zaman Barok (1600 M-1750 M), Zaman Klasik (1750 M-1830 M), Zaman Romantik (1830 M-1900 M), dan Zaman Modern (1900 M- ...). Salah satu musik yang berkembang pada zaman sekarang adalah musik klasik.

Dalam sejarah perkembangan musik, yaitu ada musik yang hanya menggunakan alat musik (irama musik), ada juga musik menggunakan vokal saja, dan ada juga musik orkestra. Orkestra merupakan gabungan sejumlah besar orang yang memainkan musik. Dalam orkestra mempunyai banyak musik instrumen yang terbagi menjadi lima kelompok instrumen, yaitu instrumen gesek, instrumen tiup kayu, instrumen tiup logam, perkusi, serta

alat musik piano. Bagian terbesar orkestra terdiri dari instrumen gesek (Darren, 2015: 11).

Dilansir *Nagaswarafm.com*, masa prasejarah musik di Indonesia sudah dimulai dari ribuan tahun yang lalu, dimana musik berkembang dan disebut telah mencapai batas bahasa, kebudayaan bahkan agama. Orang-orang barat sering menganggap India sama dengan Indonesia. Mereka menyebut India dengan sebutan “Indie” (Nedherland Oost) yang maksudnya tak lain adalah Indonesia. Anggapan semacam inilah yang membuat kekayaan alat seni ataupun kesenian di Indonesia tidak dianggap sepele oleh bangsa lain, terutama pada masa jajahan Belanda masih berlangsung di Indonesia.

Zaman prasejarah (sebelum abad satu masehi) di Indonesia belum diteliti oleh para arkeolog, sejarawan dan yang lainnya. Sedangkan pada tahun 2500 sebelum masehi dan abad ke satu masehi ditemukanya perkembangan kebudayaan termasuk musik sampai saat ini.

Imigrasi pra-melayu tahun 2500 dan 1500 sebelum masehi bangsa Asia Tengah berpindah ke Asia Tenggara. Dalam perjalanan mereka membawa kebudayaan bambu dan teknik pengolahan lading. Di Annam (Cina Selatan) mereka juga memperkenalkan pantun yang dimainkan oleh putra putri dengan cara sahut menyahut, memakai alat tiup yang bernama Khen terbuat dari enam batang bambu. Alat ini juga dikenal di Cina dan Kalimantan dengan nama kledi. Alat ini yaitu salah satu alat musik bambu yang sampai dengan sekarang ada di Asia Tenggara.

Alat musik bambu semacam suling, angklung dan lainnya telah mengalami perkembangan pada era berikutnya. Yang memiliki nama berbeda seperti “tattung” di Anam, “rangnatt” di Kamboja, “ranatt” di Thailand, “patalar” di Birma, “gambang” di Jawa, “kolintang” di Sulawesi dan Kalimantan.

Sebagaimana ditunjukkan oleh Ensiklopedia Nasional Indonesia (1990: 413), musik dapat dicirikan sebagai suatu penyampaian artikulasi atau pertimbangan yang diberikan secara rutin dalam bentuk bunyi. Awal mula kata musik bersal dari bahasa Yunani, khususnya *Mousike* yang diambil dari nama dewa dalam cerita rakyat Yunani kuno, khususnya *Mousa* yang dapat diartikan sebagai penggerak seni dan ilmu.

Musik terdiri dari irama atau ritme, melodi, dan harmoni yang didalamnya terdapat lirik untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan seseorang atau si penulis lirik. Maka terbentuklah sebuah lagu yang dapat dikatakan sebagai suatu kesatuan yang berkesinambungan antara musik dan lirik lagu tersebut. Oleh karena itu, setiap irama musik harus terhubung antara perasaan, pikiran dan instrumen yang dihasilkan oleh alat musik, sehingga musik dapat dimengerti oleh masyarakat umum.

Selain sebagai hiburan, musik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi melalui pesan yang terdapat pada lirik lagu, seperti menenangkan perasaan, menyampaikan kritik melalui musik, digunakan sebagai simbol atau kode untuk mengumpulkan masyarakat contohnya melalui bunyi yang dihasilkan oleh terompet atau kentongan agar pendengarnya dapat merasakan

pesan tersebut apa yang sedang terjadi pada sekitarnya. Lirik lagu merupakan simbol verbal yang diciptakan oleh manusia, manusia adalah makhluk yang mengerti bagaimana harus bereaksi, menanggapi, dan menyimpulkan tidak hanya terhadap lingkungan fisiknya, namun juga pada simbol-simbol yang dibuat oleh manusia itu sendiri (Rivers, 2003: 28).

Dari pengertian diatas, dapat dimaknai bahwa lirik merupakan reaksi perasaan yang dapat dirasakan oleh manusia dan memberikan reaksi atas semua yang terjadi dan dirasakan oleh lingkungan fisiknya. Gambar digunakan oleh orang-orang untuk memberi makna atau tanda-tanda pada lingkungan sekitarnya, pada kenyataannya simbol tidak dapat dilihat secara langsung tetapi dapat terlihat dan dirasakan oleh deteksi manusia. Stimulus ini akan dicerna oleh otak, kemudian terbentuk makna tertentu sehingga simbol sesuai dengan apa yang ingin diungkapkan.

Komunikasi pada masyarakat modern saat ini mengakibatkan kebutuhan di bidang informasi semakin meningkat. Ini menjadikan kemajuan yang signifikan di bidang teknologi. Peningkatan pada teknologi, informasi, dan komunikasi telah membawa dunia saat ini tidak mengenal batas realitas seperti halnya jarak. Dengan adanya internet, berbagai komunikasi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah karena media yang penting dan memiliki jaringan sangat luas yaitu internet. Kebutuhan internet masyarakat sangat beragam selalu meningkat sesuai kebutuhannya.

Jaringan internet awalnya diberikan kepada para peneliti untuk mendapatkan informasi dari berbagai perangkat komputer yang mahal.

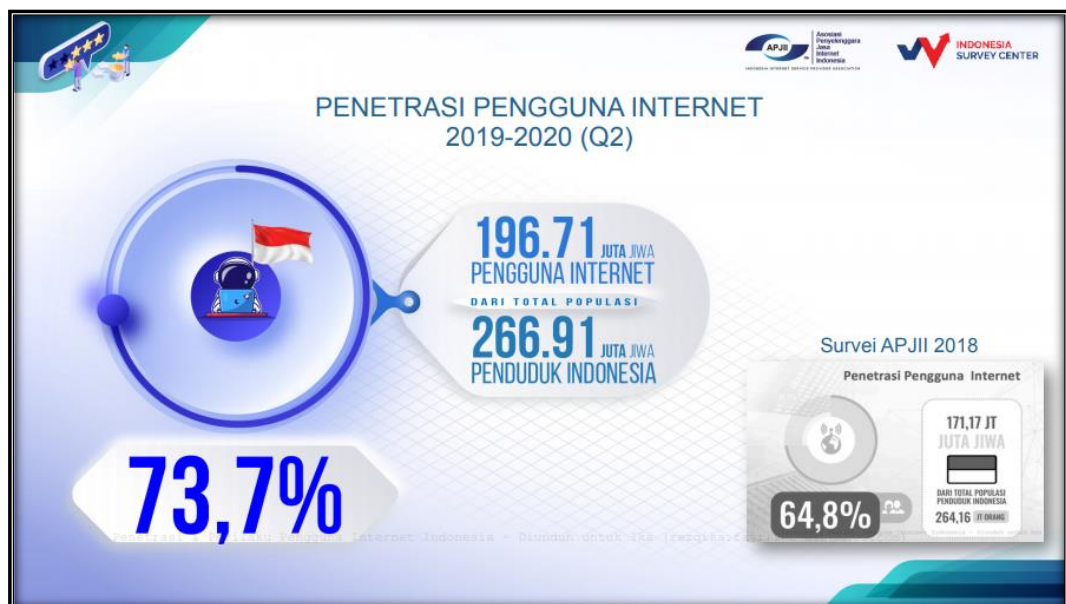
Namun, saat ini internet telah menjadi ajang kemajuan teknologi modern yang sangat cepat dan menarik dari kemajuan teknologi terkini yang telah menyimpang jauh dari misinya. Sekarang ini internet telah tumbuh dan berkembang pesat menjadi sedemikian besar dan berdayanya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tidak dapat diabaikan. Tak dapat dipungkiri media internet pada masa modern tidak bisa jauh dari kehidupan sehari-hari. Sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat karena dengan adanya internet sumber informasi dan komunikasi semua bisa diakses secara online melalui *smartphone* atau komputer.

Saat ini, pengguna internet dibanjiri oleh kaum muda karena internet didukung oleh pilihan paket layanan internet di seluruh Indonesia dengan harga terjangkau. Menurut Supriyanto (2005: 238), dengan adanya internet saat ini, tampaknya orang yang menggunakannya dapat “menggenggam dunia” karena semua mereka yang butuhkan dapat diakses pada internet baik gratis maupun berbayar. Dengan internet orang dapat menyampaikan informasi data teks, gambar, video, suara, dan bahkan komunikasi media audio-visual secara langsung melalui internet juga memungkinkan orang untuk berkomunikasi dengan orang yang berbeda dari berbagai negara di seluruh dunia dan tentu saja untuk berbicara dengan orang yang berbeda tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal seperti telepon.

Kehadiran internet telah membawa transformasi dan kemajuan pada cara orang berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Internet telah berhasil dalam mengatasi masalah karena batasan ruang jarak dan waktu bukanlah

menjadi suatu halangan manusia, karena internet mempengaruhi mengubah masyarakat dunia, namun internet dapat menumbuhkan ruang kehidupan baru bagi masyarakat. Dari adanya internet yang modern terciptalah beberapa media sosial yang sangat berperan penting bagi masyarakat. Berkembangnya internet juga beriringan dengan perkembangan teknologi perangkat keras sebagai wadahnya seperti komputer, laptop, netbook, hingga *smartphone*. Salah satu perangkat yang sering digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone*.

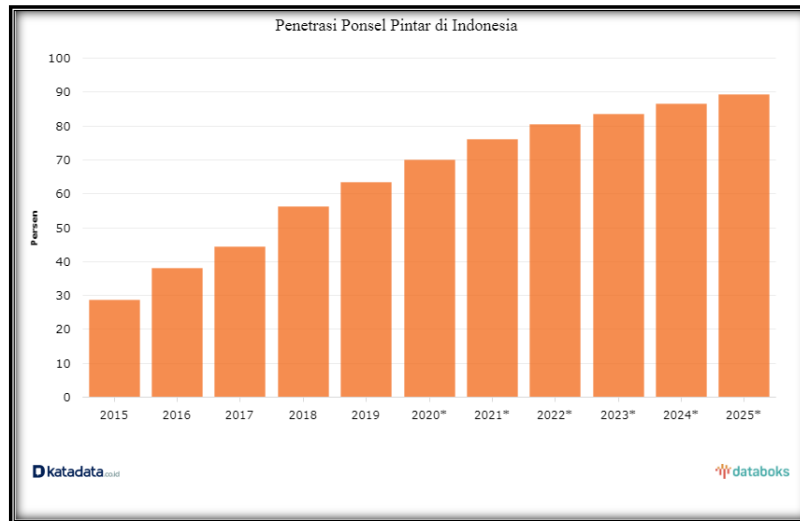
Gambar 1. Penetrasi Penggunaan Internet di Indonesia 2019-2020
(Q2)



Sumber: Laporan Survei Internet APJII (apjii.co.id)

Menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia tahun 2018 berjumlah 64,8% dan meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2019-2020. Pada tahun 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 171 juta dan naik menjadi 196 juta pengguna.

2. Penetrasi Ponsel Pinter di Indonesia Tahun 2015 – 2025



Sumber: Katada.co.id

Pengguna *smartphone* di Indonesia diprediksi akan terus meningkat, pada tahun 2015 menunjukkan sebanyak 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan *smartphone* atau ponsel pintar. Seiring berkembangnya zaman *smartphone* semakin mudah dijangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula.

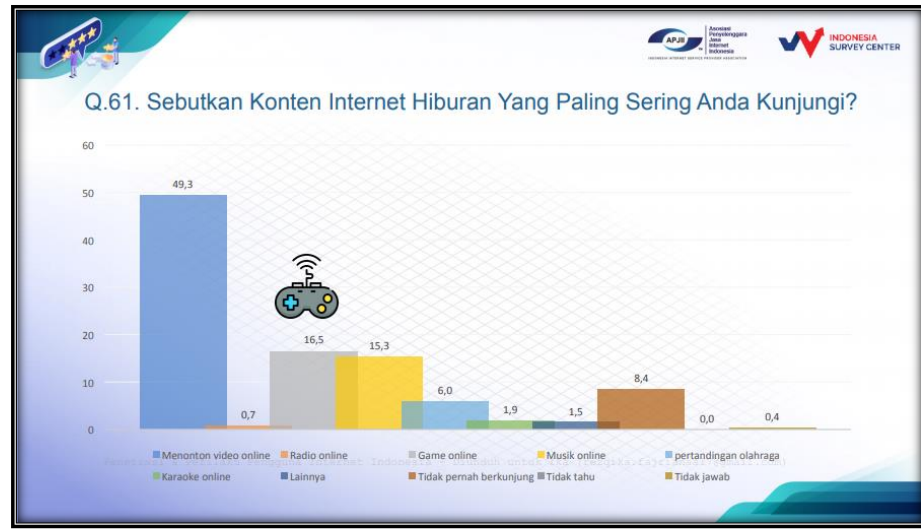
Pada tahun 2016-2018 pengguna *smartphone* terus meningkat, lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 63,3% masyarakat menggunakan *smartphone* pada tahun 2019. Pada tahun-tahun berikutnya diprediksi akan semakin pesat kenaikan jumlah pengguna *smartphone*. Dua tahun setelahnya, pada tahun 2021 diprediksi sebanyak 76% masyarakat di Indonesia menggunakan *smartphone*. Hingga 2025, diprediksi setidaknya 89,2% populasi di Indonesia memanfaatkan ponsel pintar. Dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, penetrasi di Indonesia tumbuh 25,9%.

Dengan berkembangnya *smartphone*, semakin banyak aplikasi seluler (*mobile application*) yang memudahkan pengguna untuk menikmati musik kapanpun dan dimanapun serta dapat mengaksesnya dengan mudah. Aplikasi seluler adalah program yang digunakan untuk melakukan sesuatu pada sistem atau *smartphone*. Seluler dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ketempat yang lain, misalnya telepon seluler berarti dengan melakukan komunikasi lewat telepon dengan orang lain yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi seluler merupakan sistem aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penggunaanya mengakses sesuatu dimanapun dan kapanpun tanpa berpindah dari satu tempat ketempat lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti komputer, netbook, dan *smartphone*. Aplikasi inilah yang dapat dimanfaatkan oleh para pencipta musik band-band Indonesia maupun luar negeri untuk mempromosikan hasil karyanya melalui aplikasi seluler.

Salah satu aplikasi serbaguna yang mendukung kemajuan karyanya adalah Spotify. Spotify adalah bisnis layanan musik *streaming*, *podcast* dan video komersial yang memberikan hak digital manajemen yang dilindungi konten dari label rekaman dan organisasi media. Musik dapat diakses atau dicari oleh artist, album, *genre*, *playlist*, atau label rekaman. Spotify bekerja di bawah rencana bisnis freemium, dengan dua *streaming* musik tingkatan Spotify gratis dan Spotify premium. Dibayar dengan langganan premium

untuk menghilangkan iklan, meningkatkan kualitas audio dan memungkinkan pengguna mengunduh musik agar mendengarkan secara offline.

**Gambar 3. Konten Internet Yang Paling Sering Dikunjungi
2019-2020 (Q2)**



Sumber: Laporan Survei Internet APJII (apjii.co.id)

Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi telah membawa perubahan besar pada cara mendengarkan musik. Era digital saat ini lebih suka mendengarkan musik secara online melalui gadget canggih mereka. Tinjauan terbaru yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menunjukkan bahwa 15,3% dari jumlah pengguna internet di Indonesia, atau sekitar 30 juta orang Indonesia mendengarkan musik secara online. Selain mendengarkan musik secara online dari hasil survey tersebut menunjukkan data statistika yang tertinggi adalah menonton video online sebanyak 49,3% dari jumlah pengguna internet di Indonesia, atau sekitar 96 juta orang Indonesia menonton video online. Dan tertinggi kedua adalah game online sebanyak 16,5% atau 32 juta orang dari populasi di Indonesia.

Gambar 4. Spotify User Growth Chart (Q3 2020)



Sumber: Spotify.com

Sebagai platform musik, Spotify telah menjadi pemimpin global dalam hal platform musik *streaming*. Menurut data yang dirilis oleh Spotify.com pada situsnya di awal tahun 2021 lalu, pengguna aktif Spotify di seluruh dunia mencapai angka 345 juta dengan jumlah pengguna berbayar mencapai 155 juta pada kuartal ke empat tahun 2020. Pada kuartal ke pertama tahun 2021 Spotify memprediksi jumlah pengguna aktif akan naik mencapai angka 354-364 juta dengan jumlah pengguna berbayar mencapai 155-158 juta, dan akan terus meningkat pada kuartal selanjutnya di tahun-tahun berikutnya.

Menurut *tempo.co* kelebihan layanan *streaming* musik Spotify adalah bisa membuat *playlist* baik secara gratis maupun premium, tersedia versi bahasa Indonesia, menyediakan fitur karaoke lirik lagu, dapat mengakses secara penuh dan gratis terhadap berbagai fitur eksklusif termasuk hasil *playlist* kurasi para ahli, *top charts*, *party*, *running*, dan *touch preview*, menawarkan lebih dari 30 juta musik secara gratis.

Dibandingkan dengan platform musik *streaming* lainnya, Spotify lebih *update* dan memiliki fitur-fitur lengkap yang mudah digunakan oleh para penggunanya. Seperti fitur yang dapat terhubung dengan media sosial, dan *timer* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengatur waktu pada saat mendengarkan *streaming* musik, lebih kekinian.

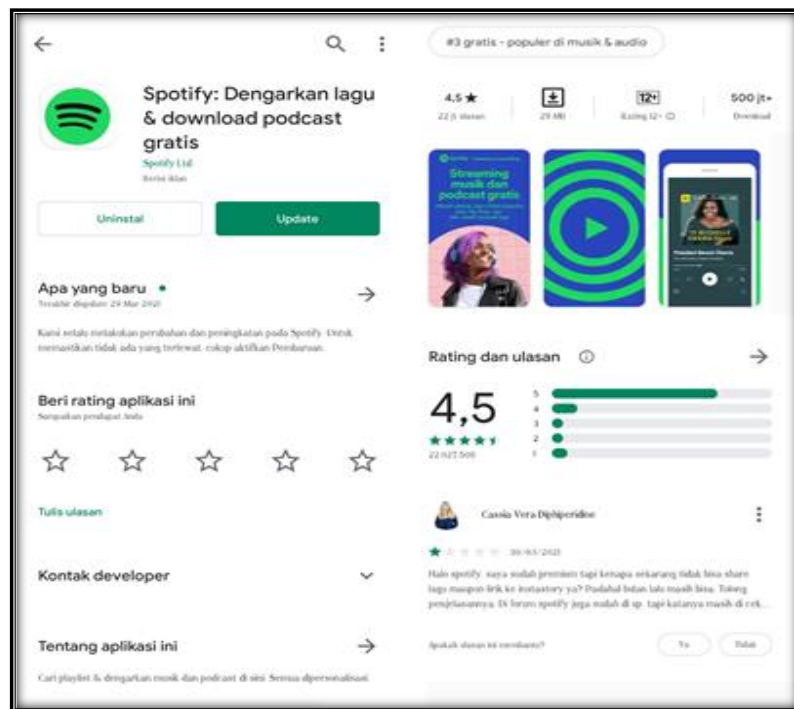
Di negara Indonesia sendiri pada zaman sekarang sudah banyak masyarakat yang telah mengikuti perkembangan digital dengan menggunakan aplikasi musik secara online yaitu Spotify. Hal ini telah merubah tren pada masyarakat milenial untuk memanfaatkan platform tersebut dengan berbagai caranya masing-masing. Salah satunya adalah mendengarkan musik pada saat belajar, masyarakat beranggapan bahwa mendengarkan musik saat belajar bisa meningkatkan mood atau suasana senang yang bisa menambah semangat saat proses belajar. Adapula sebagian masyarakat beranggapan bahwa mendengarkan musik pada saat belajar tidak berpengaruh apapun, dan juga membuat suasana menjadi tidak kondusif pada saat proses belajar.

Menurut studi yang dilakukan oleh Hevner K (1936: 246-268), musik dapat membawa sebuah arti emosi, musik sanggup membuat pendengarnya sedih, bahagia, takut, gelisah, tenang, bahkan geli (dikutip oleh Bernstein, M & Picker, 1972: 290). Gunawan (2007: 210) menyebutkan bahwa pengaruh yang ditimbulkan oleh musik salah satunya adalah membantu meningkatkan kondisi emosi ke arah yang lebih baik sehingga dapat menghilangkan rasa kebosanan ketika belajar atau mengerjakan tugas. Sehingga dapat disimpulkan dengan mendengarkan musik seseorang dapat menghilangkan

suasana yang tidak baik atau *bad mood* dan mengubahnya menjadi suasana yang baik atau *good mood*. Maka ketika seseorang merasa berada pada suasana yang tidak baik sebelum atau saat sedang belajar dapat disiasati dengan mendengarkan musik untuk meningkatkan suasana dan menjadi semangat dalam belajar.

Pada generasi milenial zaman sekarang telah menjadi pasar konsumsi terbesar yang menggunakan musik *streaming* seperti Spotify. Hingga tahun 2021 total jumlah yang mengunduh aplikasi Spotify versi Android mencapai 500 juta orang (GooglePlay.com). Jumlah penggunaanya juga akan terus bertambah, karena terus berkembangnya perangkat telepon di dunia.

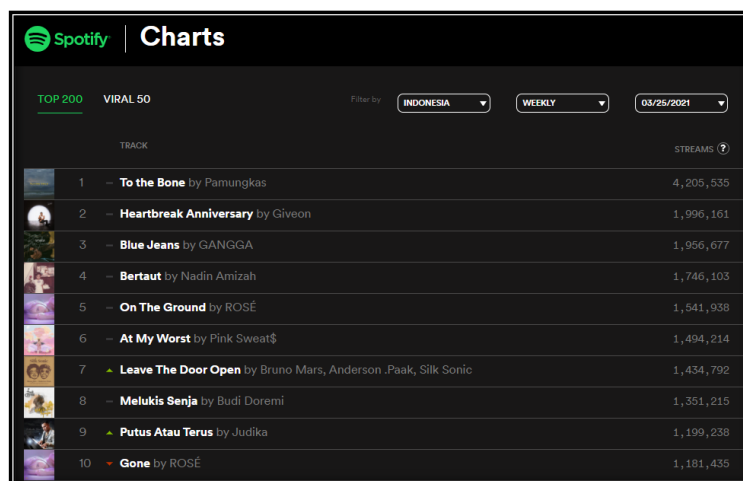
Gambar 5. Jumlah Yang Mendownload Spotify Musik 2021



Sumber : GooglePlay.com

Sekarang ini banyaknya jumlah pengguna aplikasi Spotify telah menciptakan tren tersendiri seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi *mobile*. Spotify memiliki kekuatan pada standart industri baru yang telah diciptakannya. Besarnya jumlah pengguna internet di Indonesia, maka Indonesia memiliki pasar besar. Pihak Spotify telah menyampaikan Indonesia merupakan pasar terbesar kedua di Asia setelah Filipina dengan pertumbuhan tercepat pada tahun 2017 (www.cfds.fisipol.ugm.ac.id). Sayangnya saat ini pihak Spotify maupun platform streaming online lainnya tidak lagi mengeluarkan data jumlah pengguna aktif dan jumlah konsumsi musik per negara, namun dari hasil analisis jumlah streaming dari Spotify Chart Top 200 Indonesia dapat dilihat besarnya jumlah pendengar di tiap minggunya. Dari hasil akumulasi per 25 Maret 2021 didapatkan jumlah streaming mingguan dari Spotify Chart Top 200 di Indonesia adalah sebanyak 87.486.609 streaming.

Gambar 6. Spotify Chart Top 200 Weeks-to-Weeks Stream



TRACK	STREAMS
1 - To the Bone by Pamungkas	4,205,535
2 - Heartbreak Anniversary by Giveon	1,996,161
3 - Blue Jeans by GANGGA	1,956,677
4 - Bertaut by Nadin Amizah	1,746,103
5 - On The Ground by ROSÉ	1,541,938
6 - At My Worst by Pink Sweat\$	1,494,214
7 - Leave The Door Open by Bruno Mars, Anderson .Paak, Silk Sonic	1,434,792
8 - Melukis Senja by Budi Doremi	1,351,215
9 - Putus Atau Terus by Judika	1,199,238
10 - Gone by ROSÉ	1,181,435

Sumber: Spotifycharts.com

Berdasarkan uraian pemaparan diatas maka dalam penelitian ini akan membahas mengenai “Pengaruh Mendengarkan Musik *streaming* Melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal”.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti di atas maka rumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal?.

I.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti di atas maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal?.

I.4. Manfaat Penelitian

I.4.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan serta dapat menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian yang akan datang mengenai pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar.

I.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi diri saya sendiri dan sebagai pembelajaran dalam memahami penggunaan aplikasi *streaming* musik untuk memotivasi dan perkembangan diri dalam proses belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Kerangka Teori

Dalam penulisan kerangka teori ada unsur penelitian terdahulu dan teori yang digunakan oleh para analisis untuk membaca masalah yang akan diteliti untuk memajukan teori yang berlaku untuk masalah yang dibahas dan akan digunakan sebagai pisau analisis bagi penelitiannya.

II.1.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah berbagai hasil eksplorasi dari para ahli masa lalu yang saat ini para analisis gunakan sebagai sumber acuan atau referensi untuk menyusun, menyelesaikan dan memudahkan dalam penelitian, berikut penelitian masa lalu yang dianggap sangat relevan untuk membantu penelitian yang akan saya lakukan:

1. Kunto Elaspriani, dkk (2017). Judul: “Hubungan Pola Kebiasaan Mendengarkan Musik Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang”. Jurnal Program Studi Ilmu Keperawatan jurusan Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.

Dalam penelitian Elaspriani Kunto, dkk tersebut mengkaji tentang hubungan pola kebiasaan mendengarkan musik dengan prestasi belajar terhadap mahasiswa di perguruan tinggi. Penelitian ini lebih meneliti apa faktor kebiasaan mendengarkan musik dapat

mempengaruhi prestasi belajar seseorang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan peneliti menganalisis datanya menggunakan penelitian korelasional dengan pendekatan *case control group*.

Berdasarkan analisis yang diperoleh terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan mendengarkan musik terhadap prestasi belajar mahasiswa. Terdapat 40% mahasiswa dipengaruhi oleh kebiasaan mendengarkan musik memiliki minat belajar yang sedang, dan sisanya sebesar 60% mahasiswa memiliki prestasi belajar yang tinggi.

Analisis tersebut menunjukkan pada pengaruh variabel kebiasaan mendengarkan musik menandakan bahwa kebiasaan mendengarkan musik sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. Namun ada pula faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa seperti sikap mahasiswa, lingkungan keluarga, lingkungan kampus, dan pergaulan.

2. Sari, Riska Permana, dkk (2017). Judul: “Pengaruh Musik Terhadap Kemampuan Matematika Mahasiswa Teknik Industri Universitas Sebelas Maret”. Jurnal Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam penelitian Riska Permana Sari, dkk membahas tentang pengaruh musik terhadap kemampuan matematika mahasiswa di Universitas Sebelas Maret, dan untuk mengetahui jenis-jenis musik

yang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan matematika. Dengan metode kuantitatif dan data yang disajikan melalui metode eksperimen yang digunakan adalah *single factor eksperiment: Randomized block*. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh faktor terhadap kemampuan melalui analisis variansi (ANOVA).

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa musik memiliki pengaruh terhadap kemampuan matematika mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata kemampuan mahasiswa Teknik Industri Angkatan 2013 Universitas Sebelas Maret pada saat mendengarkan musik lebih tinggi daripada ketika tidak mendengarkan musik. Dan secara umum tidak ada jenis musik tertentu melainkan semua jenis musik dapat membantu kemampuan matematika mahasiswa.

3. Jacko, Andreas Robin (2016). Judul: “Pengaruh Musik Klasik Terhadap Konsentrasi Belajar”. Skripsi Program Studi Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh musik klasik terhadap konsentrasi belajar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. *Design experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre and posttest with control group design* dan dengan diberlakukannya *random assignment* dalam menentukan pembagian kelompok, antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan satu alat ukur yakni *digit symbol test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan konsentrasi belajar.

Hasil penelitian ini ialah pengaruh musik terhadap konsentrasi belajar pada mahasiswa perguruan tinggi Universitas katolik Soegijapranata semarang yang dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan *t-test* pada *post eksperiment* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan taraf sebesar 0,005. Terutama musik klasik sangat terbukti meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa dan dalam penelitian ini unsur-unsur lingkungan memiliki peran dalam peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa.

Tiga penelitian terdahulu di atas memiliki kemiripan dengan tema yang akan peneliti kaji, maka dari itu melalui penelitian terdahulu tersebut sebagai perbandingan dengan data-data yang nantinya akan peneliti peroleh.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Nama peneliti	Jenis karya/judul	Tahun penelitian	Metode penelitian	Hasil temuan penelitian	Tujuan penelitian	Perbedaan
1.	Elaspriani Kunto, dkk	Jurnal/"Hubungan Pola Kebiasaan Mendengarkan Musik dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang".	2017	Kuantitatif	Adanya hubungan pola kebiasaan mendengarkan musik dengan prestasi belajar mahasiswa program studi ilmu keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang.	Mengetahui apakah hubungan pola kebiasaan mendengarkan musik dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa di Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang.	Jurnal ini memiliki tema yang sama dengan peneliti namun memiliki variabel independen yang berbeda.
2.	Riska Permana Sari, dkk	Jurnal/"Pengaruh Musik Terhadap Kemampuan Matematika Mahasiswa Teknik Industri Universitas Sebelas Maret".	2017	Kuantitatif	<p>1. Hasil penelitian ini secara umum bahwa musik dapat berpengaruh terhadap kemampuan matematika mahasiswa di Universitas Sebelas Maret.</p> <p>2. Rata-rata semua jenis musik dapat berpengaruh terhadap</p>	<p>1. Untuk mengetahui pengaruh musik terhadap kemampuan matematika mahasiswa teknik industri di Universitas Sebelas Maret.</p> <p>2. Untuk mengetahui jenis musik yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan</p>	Memiliki tema yang sama namun jurnal ini memiliki variabel dependen yang berbeda yaitu kemampuan matematika sedangkan peneliti

					kemampuan matematika mahasiswa di Universitas Sebelas Maret.	matematika mahasiswa di Universitas Sebelas Maret.	memiliki variabel dependen minat belajar.
3.	Andreas Robin Jacko	Skripsi “Pengaruh Musik Klasik Terhadap Konsentrasi Belajar di Universitas Katolik Soegijapranata”	2020	Kuantitatif	Adanya pengaruh musik terhadap konsentrasi belajar terutama musik klasik di Universitas Katolik Soegijapranata.	Untuk mengetahui pengaruh musik klasik terhadap konsentrasi belajar,	Memiliki tema penelitian yang sama namun variabel independen dalam penelitian ini terbatas hanya genre musik klasik sedangkan peneliti tidak membatasi genre musik namun membatasi media dengarnya.

II.1.2 Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response)

Stimulus Organism Response Theory atau SOR theory adalah proses komunikasi yang menyebabkan respon khusus, sehingga seorang dapat mengharapkan dan menilai kesesuaian antara pesan dan respon komunikan. Unsur-unsur pada model ini adalah pesan (*Stimulus*), komunikan (*Organism*), dan efek (*Response*) (Effendy, 2003: 254). Pada dasarnya teori ini merupakan teori yang sederhana, menurut teori ini efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus dimana stimulus tertentu dapat mempengaruhi. Pesan yang dipersiapkan dan disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan demikian akan memberikan respon atau efek yang diharapkan dari komunikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori S-O-R karena ingin melihat pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui platform musik Spotify yang dapat mempengaruhi bahkan mengubah minat belajar mahasiswa FISIP UPS tegal. Dalam penelitian ini mendengarkan musik *streaming* adalah pesan atau stimulus. Sedangkan mahasiswa FISIP UPS tegal adalah komunikan atau organism. Efek yang dihasilkan adalah pengaruh terhadap minat belajar mereka.

Pesan yang dihasilkan atau disampaikan oleh komunikator kepada komunikan akan menimbulkan suatu dampak yang keberadaannya terkadang tidak disadari oleh komunikan. Stimulus

yang diperoleh komunikasi melalui media diterima oleh *organism* yang kemudian, akan menimbulkan *response*. Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa efek-efek dari penyampaian pesan yang terjadi pada komunikasi meliputi mengubah opini, perilaku, pemahaman, afeksi, dan konasi. Setelah komunikasi mengolah dan mengakuinya, maka pada saat itulah kesediaan komunikasi untuk mengubah cara pandang (Effendy, 2003: 255).

Bagan 1. Tahap-tahap perubahan berdasarkan teori SOR



II.2.2 Komunikasi

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sesuatu yang sangat mirip” (*to make common*) yang dalam bahasa inggris *communication* yang berarti komunikasi. Istilah awal *communis* sering digunakan sebagai awal kata komunikasi, yang merupakan dasar dari kata-kata latin lain yang sebanding. Komunikasi mengusulkan bahwa sebuah ide, makna atau suatu pesan dianut secara serupa (Mulyana, 2007: 46).

Komunikasi adalah suatu gerakan dasar manusia, dengan berkomunikasi antar manusia dengan manusia yang berbeda dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah, bermasyarakat, di tempat pekerjaan, di pasar, dan di dalam masyarakat atau dimana saja. Komunikasi merupakan hal sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan berkomunikasi manusia dapat saling mengerti dan memahami satu sama lain. Tidak ada manusia yang tidak terlibat komunikasi. Perkembangannya pengetahuan manusia dikarenakan oleh komunikasi. Komunikasi juga membentuk sistem sosial yang saling terkait satu sama lain, maka dari itu komunikasi dan masyarakat tidak dapat dipisahkan.

Komunikasi adalah informasi yang diteruskan mulai dari suatu tempat ke tempat lain dengan memindahkan informasi, pikiran, perasaan, kemampuan, dan sebagainya dengan menggunakan gambar-gambar seperti kata, figur, dan grafik serta memberi meyakinkan ucapan dan tulisan (Muhammad Mufid, 2005: 56).

Menurut Thill and Bovee (dalam Bungin, 2015: 47) komunikasi yang efektif memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. Membagikan informasi praktis.
2. Membagikan fakta yang disampaikan.
3. Menerangkan dan menyederhanakan informasi.
4. Menyampaikan sesuatu yang spesifik.
5. Mengajak orang lain dan merekomendasikan.

Adapun unsur-unsur komunikasi yang disampaikan oleh Effendy (2004: 18-19) yaitu:

1. *Sender* (komunikator)

Komunikator adalah yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang. Dalam menyampaikan pesan seorang komunikator harus memiliki sumber pesan, menurut Meinando (1981: 131) menyebutkan bahwa syarat umum sumber pesan atau komunikator yang baik adalah sebagai berikut:

- Memiliki pengetahuan luas.
- Tidak menutupi fakta (jujur).
- Berpendidikan (formal atau informal).
- Mengetahui mengenai yang dikomunikasikan.

2. *Encoding*

Adalah penyandian atau pengkodean. Yakni proses pengalihan pikiran ke dalam bentuk lambang. Kode atau lambang merupakan komunikasi secara tidak langsung yang di dalamnya terdapat informasi atau makna tertentu.

3. *Message* atau pesan

Pesan adalah sebuah lambang bermakna yang disampaikan komunikator. Pesan merupakan inti yang memiliki tujuan dan maksud apa yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan merupakan unsur yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan komunikasi. Supaya pesan dapat diterima

oleh komunikan dengan baik, pesan harus memenuhi syarat agar mudah dimengerti.

4. Media

Media adalah saluran komunikasi, alat yang menyalurkan pesan dari komunikator kepada komunikan. Agar pesan yang diterima mudah dimengerti oleh komunikan, maka harus mempertimbangkan media yang digunakan dalam komunikasi tersebut.

5. *Decoding*

Adalah proses dimana komunikan menetapkan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator.

6. *Receiver* atau komunikan

Komunikan adalah yang menerima pesan dari komunikator. Komunikan atau penerima pesan dari komunikator diharapkan memiliki pengetahuan yang luas tentang apa yang sedang dikomunikasikan. Tetapi kondisi komunikan sangat beragam dan memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda sehingga keberhasilan komunikasi banyak tergantung pada komunikator, pesan dan saluran. Seorang komunikator yang baik akan tahu bagaimana cara menyampaikan pesan kepada komunikan, sesuai tingkat pengetahuan atau pendidikan mereka. Sehingga komunikator akan memilih pesan yang akan disampaikan melalui saluran yang tepat.

7. *Response* atau efek

Efek adalah tanggapan atau reaksi dari komunikan setelah menerima pesan. Harapan dari proses komunikasi, informasi dan pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh komunikan sehingga memberikan reaksi sesuai yang diharapkan. Reaksi tersebut biasanya diketahui melalui *feedback* yang muncul dari komunikan, yang berlangsung melalui komunikasi atau dalam bentuk lainnya.

8. *Feedback* atau umpan balik

Umpan balik adalah setelah proses komunikasi berlangsung. Saat komunikasi berlangsung seseorang atau kelompok mengharapkan umpan balik (*feedback*) sehingga komunikator akan mengerti tentang bagaimana komunikan menanggapi pesan yang disampaikan oleh komunikator atau yang diterima oleh komunikan.

9. *Noise*

Gangguan yang tak terencana yang terjadi pada proses komunikasi, sebagai akibatnya pesan lain yang diterima oleh komunikan berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.

Pentingnya komunikasi dalam kehidupan memiliki tujuan sehingga dapat diketahui untuk apa komunikasi dilakukan. Secara umum tujuan komunikasi yaitu mengubah sikap (*to change the*

attitude), mengubah opini atau pendapat dan pandangan (*to change opinion*), mengubah perilaku (*to change the behaviour*), mengubah masyarakat (*to change the society*) (Effendy, 2005: 8).

Menurut Mulyana (2005: 72-75), mengatakan bahwa ada beberapa tipe komunikasi yang disepakati oleh para pakar yaitu:

1. Komunikasi intrapribadi

Komunikasi intrapribadi merupakan komunikasi dengan diri sendiri, baik kita sadari atau tidak. Contohnya berpikir, komunikasi ini merupakan landasan komunikasi antarpribadi. Dengan kata lain sebelum melakukan komunikasi dengan yang lain biasanya kita berkomunikasi dengan diri sendiri (mempersepsikan makna pesan sebelum berkomunikasi dengan yang lain) hanya saja caranya tidak disadari.

2. Komunikasi antarpribadi

Komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. Komunikasi ini merupakan komunikasi secara langsung yang dapat digunakan untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain, karena dapat menggunakan panca indra.

3. Komunikasi kelompok

Komunikasi kelompok adalah pertemuan orang yang memiliki tujuan bersama, yang berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, menjadi lebih mengenal satu sama lain, dan melihat mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.

4. Komunikasi publik

Komunikasi publik merupakan komunikasi antar orang pembicara dengan sekumpulan orang banyak (khalayak) yang tidak dapat dikenal satu persatu. Komunikasi seperti ini sering disebut pidato, ceramah, atau kuliah umum. Ciri-ciri komunikasi publik adalah:

- Terjadi ditempat umum (publik).
- Merupakan kejadian sosial yang telah direncanakan.
- Terdapat agenda.
- Sejumlah orang ditunjuk agar menjalankan fungsi-fungsi tertentu.
- Komunikasi publik sering bertujuan membagikan pandangan, menghibur, memberikan penghormatan, ataupun membujuk.

5. Komunikasi organisasi

Komunikasi organisasi terjadi di dalam sebuah asosiasi, yang bersifat formal maupun kasual. Komunikasi organisasi terjadi

di dalam suatu jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok.

6. Komunikasi massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa, baik media cetak (surat kabar, majalah) atau elektronik (radio, televisi). Dalam naungan oleh sebuah lembaga yang ditujukan kepada khalayak ramai yang tersebar di banyak tempat, bersifat umum disampaikan secara cepat dan bersama.

II.3.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa atau *mass communication* (dikenal juga *mass media communication*) merupakan komunikasi yang menggunakan media massa sebagai saluran pesannya. Effendy (2003: 422) dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat mendefinisikan komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media atau peralatan modern seperti surat kabar, radio, televisi, dan film. Maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa dalam prakteknya selalu membutuhkan media massa, meskipun tidak tertuju pada satu jenis media namun diperlukan media massa untuk mencapai khalayak yang luas sehingga pesan dapat diterima di waktu yang bersamaan.

Jika dibandingkan dengan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang paling

kompleks. Pesan yang disampaikan diproduksi oleh organisasi atau media tertentu perlu didistribusikan kepada khalayak luas yang heterogen dan anonim. Komunikasi massa melibatkan lebih banyak individu dalam proses komunikasinya. Misalnya saja dalam sebuah tayangan di televisi, untuk memproduksi satu tayangan saja melibatkan banyak orang sebagai *crew* mulai dari sutradar, produser, direktor, penulis skenario, *camera man*, host dan masih banyak lagi. Dari sinilah kemudian disudutkan ciri-ciri komunikasi massa. Salah satu tokoh yang menyudutkan ciri dari komunikasi massa adalah Wright (dikutip Halik, 2013: 9) yaitu:

- 1) Disasarkan kepada khalayak yang relatif lebih besar, heterogen dan anonim.
- 2) Pesan-pesannya menyangkut kepentingan banyak orang yang berbeda dan disajikan secara terbuka.
- 3) Dapat dengan mudah mencapai banyak khalayak secara serentak dan sekaligus.
- 4) Komunikator yang cenderung berbentuk organisasi yang kompleks sehingga melibatkan biaya besar dan bekerja melalui sebuah organisasi yang rumit.

Selain Wright, Nuruddin (2009: 163) juga menjabarkan ciri-ciri komunikasi massa menurutnya. Nuruddin menyebutkan ciri-ciri komunikasi massa adalah:

- 1) Komunikator dalam komunikasi massa melembaga, maksudnya adalah pengirim pesan dalam komunikasi massa biasanya berupa media yang terorganisir dan memiliki struktur organisasinya sendiri. Hal ini dikarenakan produksi pesan dalam komunikasi massa merupakan proses yang kompleks.
- 2) Komunikan dalam komunikasi massa heterogen, maksudnya adalah penerima pesan dalam komunikasi massa merupakan masyarakat luas atau disebut juga khalayak/*audience*, di mana para penerima pesan tidak saling mengenal satu sama lain secara intens tetapi berstatus sama sebagai penerima pesan dari media massa.
- 3) Pesan bersifat umum, maksudnya adalah pesan yang disajikan oleh media massa merupakan pesan yang bersifat umum atau ditujukan kepada seluruh masyarakat bukan tertuju pada suatu kelompok atau golongan saja.
- 4) Komunikasi berlangsung satu arah, maksudnya adalah komunikasinya berlangsung satu arah saja atau tidak terdapat timbal balik, meskipun memungkinkan timbal balik yang terjadi hanyalah sebatas *delayed feedback* atau timbal balik yang tertunda.
- 5) Komunikasi massa menimbulkan keserempakan, maksudnya adalah pesan yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak di waktu yang bersamaan sehingga terjadi keserempakan.

- 6) Komunikasi massa mengandalkan peralatan teknis, maksudnya adalah penyebaran pesan dalam komunikasi massa membutuhkan alat pemancar untuk media elektronik (mekanik atau elektronik) bahkan saat ini media massa memanfaatkan satelit untuk mengirimkan pesannya.
- 7) Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper*, maksudnya adalah *Gatekeeper* atau penepis informasi berperan untuk mengubah dengan menambah atau mengurangi, menyederhanakan, mengemas sehingga informasi yang disebarkan lebih mudah mengerti.

Banyak ahli melakukan studi tentang komunikasi massa untuk menemukan fungsi dari komunikasi ini. McQuail (1987) dalam Halik (2013: 58-59) membagi fungsi komunikasi massa menjadi fungsi bagi masyarakat dan bagi individu. Komunikasi massa bagi individu memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Informasi
 - a. Platform mencari berita tentang fenomena atau informasi yang menyangkut lingkungan terdekat, masyarakat dan dunianya.
 - b. Menemukan pemecahan masalah tentang masalah praktis, pendapat, dan hal lain yang berhubungan dengan penentuan keputusan.
 - c. Menjawab rasa ingin tahu dan preferensi umum.

- d. Belajar dengan pendidikan atas diri sendiri.
 - e. Mendapatkan rasa damai melalui peningkatan pengetahuan.
- 2) Identitas pribadi
- a. Mencari penguat nilai-nilai pribadi.
 - b. Mencari model perilaku.
 - c. Menerapkan nilai-nilai tersebut ke dalam diri.
 - d. Menambah pemahaman atas diri sendiri.
- 3) Integrasi dan interaksi sosial
- a. Mendapat informasi tentang kondisi orang lain sehingga menimbulkan empati sosial.
 - b. Menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menguatkan rasa saling memiliki.
 - c. Mendapat bahan pembahasan untuk komunikasi di lingkungan sosial.
 - d. Memperoleh teman selain manusia.
 - e. Membantu dalam menjalankan peranan sosial.
 - f. Mampu menghubungkan sanak keluarga, teman, dan masyarakat.
- 4) Hiburan
- a. Membebaskan diri dari permasalahan.
 - b. Bersantai.
 - c. Mendapatkan kedamaian jiwa dan estetika.
 - d. Mengisi waktu luang.

e. Distribusi emosi.

Efek yang diterima oleh seseorang dalam komunikasi massa tidak selalunya sama dengan penerima lain. Hal ini dikarenakan dalam proses penerimaan pesan, seseorang juga dipengaruhi faktor-faktor tertentu. Oleh karena itu, Effendi (2006: 80) membagi efek komunikasi massa ke dalam bentuk efek yang lebih sederhana yakni:

- a. Efek kognitif, efek yang menunjukkan komunikasi massa bersifat informatif.
- b. Efek konatif, efek yang menunjukkan akibat komunikasi massa terhadap seseorang berupa tindakan setelah menerima pesan dari media massa.
- c. Efek afektif, efek yang menunjukkan komunikasi massa menimbulkan dampak yang berkaitan dengan perasaan atau faktor psikologis seseorang setelah menerima pesan.

Komunikasi massa selalu membutuhkan media massa sebagai saluran pesannya. Pesan dalam komunikasi memiliki berbagai macam bentuk baik tulisan maupun lisan dengan media cetak maupun elektronik. Sebagai seorang musisi yang ingin menyajikan karyanya kepada khalayak luas maka dalam mempublikasikan musiknya mereka bebas memilih media mana yang akan digunakan. Musik merupakan sebuah pesan dalam komunikasi dari para musisi. Musik dapat disajikan melalui media

vynl atau piringan hitam, kaset, Compact Disc (CD), maupun platform streaming musik seperti Spotify, Joox, YouTube Musik, dan lain-lain. Musik dapat dikategorikan ke dalam komunikasi massa karena memiliki beberapa karakteristik dan fungsi yang tercantum dalam komunikasi massa itu sendiri.

Musik merupakan pesan yang disampaikan oleh musisi atau komunikator kepada khalayak yang berjumlah banyak dan melalui media tertentu. Komunikasi massa dan musik memiliki beberapa kesamaan dalam karakteristiknya seperti komunikasi hanya berlangsung satu arah, komunikatornya merupakan lembaga – dalam hal ini label (*production house*) yang menaungi musisi –, pesannya bersifat umum dan tidak tertuju pada suatu golongan, menimbulkan keserempakan, dan komunikannya – dalam hal ini pendengar musik – heterogen.

II.4.2 *New Media* atau Media Baru

Istilah *new media* atau media baru merupakan istilah yang digunakan untuk berbagai jenis komunikasi elektronik yang dimungkinkan ada sejak kemunculan perkembangan teknologi berbasis komputer. “*New media is a catch-all term used for various kinds of electronic communications that are conceivable due to innovation in computer technology. In contrast to “old” media, which includes newspapers, magazines, books, television and other such non-interactive media, new media is comprised of websites,*

online video/audio streams, email, online social platforms, online communities, online forums, blogs, Internet telephony, Web advertisements, online education and much more.” (Techopedia.com). Media baru memiliki perbedaan dengan media lama yaitu koran, majalah, buku, televisi dan media lain yang tidak interaktif di mana media baru terdiri dari situs web, video atau *audio streaming online*, pesan elektronik, platform online sosial, komunitas online, forum online, blog, telepon Internet, iklan situs, pembelajaran online dan banyak lagi.

Pada awal abad ke-20 kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terjadi begitu pesatnya. Perkembangan teknologi ini kemudian memunculkan kebiasaan dan pola baru di dalam masyarakat yang pada akhirnya menciptakan masyarakat baru dengan ciri komunikasi yang lebih interaktif dan rumit. Aspek utama yang menjadi dasar perkembangan teknologi dan informasi merupakan fakta digitalisasi, yaitu fase di mana semua teks termasuk makna simbolik yang memiliki format dalam bentuk terekam dan terkode dapat diminimalkan menjadi kode biner dan dapat terformat melalui proses produksi, distribusi, dan konsumsi yang sama (McQuail, 2010: 154).

Media baru atau *new media* hadir dalam kehidupan manusia sebagai bentuk digitalisasi dari alat komunikasi. *New media* hadir dan dinilai menggeser media massa tradisional melalui

karakteristik dan penerapannya. Padahal sejak awal kemunculannya, media baru ini adalah tambahan atas spektrum yang berkembang bukan sebagai pengganti. Banyak media massa bertahan untuk mempertahankan identitasnya dan terus berkembang. Media massa tradisional melakukan konvergensi dengan menggunakan media baru untuk mengembangkan medianya. Banyak perubahan terjadi dari kemunculan media baru, di antaranya adalah:

- Digitalisasi dan konvergensi pada semua aspek media.
- Interaktivitas dan konektivitas jaringan internet yang semakin berkualitas.
- Mobilitas dan delokasi dengan tujuan mengirim dan menerima.
- Adaptasi atas peranan publikasi dan khalayak.
- Munculnya berbagai format baru 'pintu' (*gateway*) media.
- Pemisahan dan pengaburan dari 'lembaga media'

New media memiliki keterkaitan yang kuat dengan Internet. Perkembangan media baru menjadi semakin luas ketika Internet hadir dan menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia modern. Sebagian besar dari mereka hidup dengan setidaknya mengakses Internet satu kali dalam satu hari. Poster (1999: 43) menggambarkan konsep pokok dari Internet sebagai 'tidak berkarakter', tidak hanya karena variatif serta ketidakpastiannya di

masa depan, tetapi juga dengan alasan karakternya yang secara esensial postmodern (dikutip oleh McQuail, 2010: 154). Poster juga menunjuk pada perbedaan utama media baru dengan media lama yang ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Gambar 7. Perbedaan New Media dengan Media Lama
Menurut Poster (1995)

**6.1 New media differences from old:
key quotation**

The Internet incorporates radio, film and television and distributes them through 'push' technology:

It transgresses the limits of the print and broadcasting models by (1) enabling many-to-many conversations; (2) enabling the simultaneous reception, alteration and redistribution of cultural objects; (3) dislocating communicative action from the posts of the nation, from the territorialized spatial relations of modernity; (4) providing instantaneous global contact; and (5) inserting the modern/late modern subject into a machine apparatus that is networked. (Poster, 1999:15)

Sumber: McQuail, 2010: 155

Menurut Poster (1995: 132), Internet menyatukan radio, film, dan televisi dan menyajikannya melalui inovasi teknologi: media baru tidak memberikan batasan percetakan dan model penyiaran karena (1) memungkinkan terjadinya interaksi antar-banyak pihak; (2) memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya; (3) mengganggu proses komunikasi dari posisi pentingnya, dari

hubungan kewilayahan dari modernitas; (4) menyediakan kontak global secara instan; dan (5) memasukkan subjek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan.

Secara umum, media baru mempunyai karakteristik yang berbanding terbalik dengan media tradisional seperti komunikasi terjadi secara dua arah, tidak dapat dikontrol, demokratis, dapat menimbulkan kesadaran individu, serta tidak terpusat. Media baru dapat disebut sebagai sebuah akses yang dinilai mampu membagikan kemudahan bagi setiap individu untuk mengemukakan pendapatnya sehingga memunculkan kesadaran bagi individu lainnya dan tidak berkaitan dengan pihak-pihak manapun. Menyinggung tentang karakteristik *new media*, Mc Quail (2011: 157) mendefinisikan karakteristik media baru dalam beberapa partial dari perspektif penggunaanya, yaitu:

1. Interaktivitas, artinya terdapat komunikasi di antara komunikator dan komunikan secara langsung meskipun tidak melalui tatap muka.
2. Kehadiran sosial atau (sosiabilitas), artinya penggunaan media dapat memunculkan komunikasi personal antara seseorang dengan orang lain.
3. *Media richness*, artinya media dapat dengan mudah melibatkan lebih banyak individu dan lebih banyak indera.

4. Otonomi, artinya pengguna media baru dapat mengoperasikan sendiri konten yang dicari atau memiliki sifat mandiri tanpa adanya pengendali lain.
5. Unsur bermain-main, artinya terdapat unsur hiburan di dalam media baru.
6. Privasi, artinya hubungan dengan suatu konten bersifat privat.
7. Personalisasi (*personalization*), artinya konten dan penggunaan media baru dapat menjadi personal dan unik.

Media baru mempunyai karakteristik yang berbanding terbalik dengan media konvensional. Namun Rice (1999: 42) dalam McQuail (2010: 160) memiliki pendapat bahwa tidak terlalu berbenefit untuk mencirikan setiap media menurut sifat-sifat khususnya namun sebaiknya perlu dipelajari sifat-sifat media pada umumnya dan melihat bagaimana cara media baru ‘bekerja’ dalam hal ini. Menurutnya, perbandingan karakteristik media hanya akan menimbulkan idealisasi sifat-sifat dari media seperti komunikasi tatap muka atau keutamaan buku tradisional yang tidak memerhatikan paradoks atas dampak positif dan negatif. Keberagaman media baru dan karakteristiknya yang terus berubah pada dasarnya memberikan batasan yang jelas bagi pembentukan teori mengenai sebuah dampak. Bentuk-bentuk teknologi terus berkembang semakin kompleks, namun sering kali sifatnya hanya

sementara. Rice mendefinisikan lima kategori utama media baru yang juga memiliki kesamaan atas saluran tertentu yang setidaknya dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten, dan konteksnya.

1. Media komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication media*), yaitu konten-konten yang bersifat privat dan mudah dihapus lebih berfokus pada hubungan antara pengirim dan penerimanya daripada isi pesan itu sendiri seperti telepon mobil dan pesan elektronik.
2. Media permainan interaktif (*interactive play media*), yaitu media dalam media baru berbasis komputer memiliki konten berupa video game dan dapat dikembangkan dengan menambah peralatan realitas virtual. Inovasi utamanya terletak pada interaktivitas dan mungkin dominasi dari kepuasan proses atas penggunaan.
3. Media pencarian informasi (*information search media*), yaitu media baru menyediakan Internet/WWW yang merupakan sumber informasi yang luas dan dinilai sebagai perpustakaan dan sumber data dengan ukuran, aktualitas, dan aksesibilitasnya belum pernah ada pada masa lama.
4. Media partisipasi kolektif (*collective participatory media*) yaitu media baru berpartisipasi dalam penggunaan Internet melalui media untuk berbagi dan bertukar informasi, gagasan, dan pengalaman, serta untuk menguatkan

hubungan pribadi aktif (yang diperantarai komputer) misalnya adalah sosial media, komunitas online, forum online dan lain-lain.

Substitusi media penyiaran (*substitution of broadcasting media*) yaitu media baru yang rujukan utamanya merupakan penggunaan media sebagai media penerimaan dan pengunduh konten yang umumnya disiarkan atau disebarkan dengan metode lain yang serupa misalnya adalah menonton film dan acara televisi atau mendengarkan radio dan musik.

II.5.2 Minat Belajar

Menurut Ahmadi (2009: 148), minat merupakan sikap jiwa seseorang yang menyangkut ketiga fungsi jiwanya yaitu kognisi, konasi, dan emosi dengan tujuan sesuatu serta dalam hubungan tersebut terdapat unsur perasaan yang kuat. Sedangkan belajar menurut Walgito (2010: 185), merupakan perubahan perilaku yang berdampak adanya perubahan perilaku (*change in behaviour or performance*).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ingin pada diri seseorang untuk memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, dan prestasi dalam dirinya agar menjadi lebih baik kedepannya.

Menurut Suhana (2014: 15), belajar sebagai kegiatan yang sistematis memiliki beberapa prinsip dasar sebagai berikut:

1. Belajar berlangsung seumur hidup.
2. Proses belajar merupakan proses yang kompleks tetapi terorganisir.
3. Belajar berlangsung dari hal sederhana menuju hal kompleks.
4. Belajar dimulai dari faktual menuju konseptual.
5. Belajar dimulai dari hal yang konkrit menuju hal abstrak.
6. Belajar adalah sebagian dari perkembangan.
7. Keberhasilannya dipengaruhi banyak faktor baik internal maupun eksternal.
8. Belajar mencakup segala bidang kehidupan yang penuh arti.
9. Kegiatan belajar berlangsung di setiap tempat dan waktu.
10. Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru.
11. Belajar yang berencana.
12. Dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal dalam proses belajar.
13. Aktivitas belajar tertentu diperlukan adanya binaan dari orang lain.

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Ada tujuh ciri-ciri yang disebutkan menurut Elizabeth Hurlock (dalam susanto, 2013: 62) adalah:

1. preferensi meningkat bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
2. Minat bergantung pada kegiatan belajar.

3. Peningkatan minat mungkin terbatas.
4. Minat kecenderungan pada kesempatan belajar.
5. Minat dipengaruhi dengan budaya.
6. Minat kualitas emosional.
7. Minat berbobot egoisentris, yaitu jika seorang senang terhadap sesuatu, maka akan muncul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2003: 57), siswa yang berminat dalam belajar adalah:

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk mempelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka, senang, dan bahagia terhadap sesuatu yang diminatinya.
3. Mendapatkan sesuatu kebanggaan dan kepuasan serta manfaat terhadap sesuatu yang diminatinya.
4. Lebih menyukai terhadap sesuatu hal yang diminati daripada hal yang lainnya.
5. Dipresentasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Totok Susanto (1998: 10) mengungkapkan bahwa salah satu unsur yang memengaruhi minat belajar adalah media massa, macam-macam media massa yaitu: televisi, radio, video visual, dan media cetak lain seperti buku bacaan, majalah, dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar. Dalam komunikasi massa di

mana pesan disampaikan melalui media massa berarti menunjukkan musik sebagai pesan didengarkan melalui aplikasi *streaming* memiliki peluang dapat memengaruhi minat belajar seseorang.

Sedangkan menurut Syah (2003: 132), faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah:

1. Faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri yang meliputi aspek fisiologi dan aspek psikologis.

- a. Aspek fisiologis

Keadaan jasmani dan tekanan otot yang menandai derajat kesehatan tubuh seseorang, hal ini dapat memengaruhi semangat dan keinginan dalam pembelajaran.

- b. Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah aspek dari dalam diri seseorang yang terdiri dari intelegensi, bakat, sikap, minat, motivasi.

2. Faktor eksternal, yaitu unsur-unsur khusus dari luar diri yang terdiri dari dua macam, unsur lingkungan sosial dan unsur lingkungan nonsosial:

- a. Lingkungan sosial lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, daerah setempat dan kelompok.

- b. Lingkungan nonsosial lingkungan sosial terdiri dari bangunan sekolah dan luasnya, faktor topik pelajaran, waktu belajar, keadaan tempat tinggal, alat-alat belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Unsur pendekatan belajar adalah seluruh cara maupun strategi yang digunakan siswa untuk menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

II.6.2 Aktivitas Mendengarkan Musik

Mendengarkan musik merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, selain dapat menenangkan mendengarkan musik juga memiliki beberapa manfaat lainnya. Sebagian besar diantara kita merasakan mendengarkan musik tidak menyadari pengaruhnya. Menurut Djohan (2009: 164) musik sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari saat didengarkan, selain dapat didengarkan, dimainkan, dan dipentaskan, musik dapat dianalisis secara ilmiah. Respon yang terjadi pada penelitian yang mendengarkan semua jenis musik baik musik lengkap maupun irama saja yakni terjadinya perubahan denyut nadi, kecepatan pernafasan, respon emosional seseorang, dan sirkulasi darah si pendengar.

Menurut Jensen (dalam Pasiak, 2007: 54), dampak musik bagi tubuh antara lain: (1) memperluas energi pikiran, (2) memperluas energi molekul, (3) memengaruhi denyut nadi, (4) memengaruhi pencernaan, (5) meringankan nyeri dan stress, (6) mempercepat perbaikan pada pasien setelah operasi, (7)

menurunkan kelelahan, (8) membantu menyampaikan perasaan canggung, (9) menstimulasi imajinasi, sensitivitas, dan pemikiran.

1) Meningkatkan Energi Otak.

Mendengarkan musik dapat meningkatkan energi otak dikarenakan otak merangsang fungsi-fungsi pada otak seperti fungsi ingatan, bahasa, berbicara, analisis, dan fungsi kesadaran. Saat mendengarkan musik tubuh akan *relax*.

2) Meningkatkan Energi Molekul

Musik dapat meningkatkan energi-energi molekul pada tubuh berkat energi tersebut kita dapat menjalani segala aktifitas sehari-hari.

3) Mempengaruhi Denyut Jantung

Hal ini dikarenakan tempo musik yang didengarkan. Tempo musik sangat beragam semakin cepat tempo musik yang didengarkan semakin tinggi denyut jantungnya.

4) Mempengaruhi Metabolisme

Biasanya mendengarkan musik tempo cepat saat berolahraga hal ini dapat meningkatkan detak jantung, suhu tubuh meningkatkan, dan laju pernafasan meningkat sehingga banyaknya kalori yang terbakar yang dapat meningkatkan metabolisme tubuh.

5) Meredakan Nyeri dan Stress

Mendengarkan musik sesuai selera dapat mengurangi stress, karena musik dapat memperbaiki suasana hati si pendengarnya dan musik juga terbukti positif untuk kesehatan fisik dan mental.

6) Mempercepat Penyembuhan Pada Pasien Pasca Operasi

Pada dasarnya musik memang menenangkan dan dapat merubah suasana si pendengarnya, pasien pasca operasi menjalani *recovery* yang lebih cepat saat mendengarkan musik yang disukai, dibantu oleh proses rehabilitasi mereka.

7) Meredakan Kelelahan

Selain sebagai hiburan, musik juga dapat didengarkan saat berolahraga karena dapat menambah semangat dan dapat mengurangi rasa lelah yang berlebihan.

8) Membantu Melepaskan Emosi Yang Tidak Nyaman

Musik memberikan kenyamanan pada lingkungan disekitarnya, hal ini dapat berpengaruh terhadap perasaan kita, ketika kita sedang merasakan perasaan yang tidak nyaman atau tidak *mood*. Mendengarkan musik yang disukai adalah salah satu cara untuk merubah suasana perasaan dan lingkungan yang lebih nyaman.

9) Menstimulasi Kreativitas, Sensivitas, dan Berpikir

Mendengarkan musik memiliki berbagai manfaat pada tubuh salah satunya pada otak. Musik dapat meningkatkan kinerja

otak untuk berpikir dan membuat otak menjadi *relax*, sehingga dengan mendengarkan musik pada saat belajar merupakan metode yang baik karena musik dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan otak kita.

Menurut Chatarina Ria Pramudhita (2019: 25), ada juga manfaat mendengarkan musik pada saat belajar adalah: (1) musik bisa membuat suasana santai dan mengurangi stress yang akan menghambat pada saat proses belajar, (2) merangsang kreativitas, sensitivitas, dan meningkatkan kemampuan berpikir sehingga dapat memperoleh hasil yang baik pada proses belajar, (3) membantu meningkatkan konsentrasi pada otak yang akan membawa otak fokus pada suatu tertentu, (4) meningkatkan minat baca, keterampilan motorik seseorang, dan menambah kemampuan kosa kata, (5) sangat efektif pada saat proses belajar menggunakan alam sadar maupun alam bawah sadar.

Cara mendengarkan musik juga sangat beragam, dengan demikian seseorang memiliki cara tersendiri untuk menikmati dan mendengarkannya. Miller (1958: 78) menyebutkan bahwa ada beberapa kiat mendengarkan musik, adalah mendengarkan musik secara pasif, mendengarkan dengan cara menikmati, mendengarkan cara emosional, dan mendengarkan cara perseptif.

(1) Mendengarkan Secara Pasif

Mendengarkan musik dengan cara pasif adalah cara mendengarkan musik yang tidak bersungguh-sungguh hanya untuk meramaikan suasana sekitar. Hal ini merupakan musik hanya untuk mengisi atau dijadikan sebagai latar belakang kegiatan.

(2) Mendengarkan Secara Menikmati

Mendengarkan musik dengan cara menikmati adalah mendengarkan musik yang sejatinya tidak memikirkan soal genre dan jenis musik atau tentang pengetahuan teori musik itu sendiri. Karena mendengarkan musik secara menikmati hanya tentang apa yang disukai yang mempengaruhi perasaan dan hati seseorang serta pikiran. Yang akan membuatnya nyaman saat mendengarkan musik lalu dapat menikmati dengan baik tidak adanya suatu kegiatan yang lain.

(3) Mendengarkan Secara Emosional

Mendengarkan musik dengan cara emosional adalah cara mendengarkan yang menimbulkan respon terhadap diri. Mendengarkan musik dengan cara ini seseorang dapat merasakan sensasi-sensasi emosional yang ditimbulkan, karena isi pesan musik tersebut yang tersampaikan pada si pendengar.

(4) Mendengarkan Secara Perseptif

Mendengarkan musik dengan cara perseptif adalah mendengarkan musik yang harus memahami, mengerti, dan konsentrasi mengenai apa yang didengarkan. Mendengarkan musik dengan cara ini berbeda dengan mendengarkan musik dengan cara pasif yang tidak menuntut untuk mengerti apa yang sedang didengarkannya. Karena mendengarkan dengan cara perseptif dapat mengetahui benar apa yang sedang didengarkan dan dapat mengapresiasinya.

II.2. Definisi Konsepsional

Konsep merupakan faktor penelitian yang menggambarkan kejadian secara abstrak yang merupakan titik fokus ilmu sosial. Definisi konseptual adalah arti dari definisi yang diberikan peneliti terhadap faktor-faktor (gagasan) yang akan diperkirakan, diteliti dan dicari datanya.

1. Intensitas *Streaming*

Menurut partanto dkk intensitas merupakan usaha atau kekuatan, semangat tidaknya suatu kemampuan, dan kehebatan. Sedangkan menurut Ashari (1996: 297), intensitas yaitu kuatnya sikap atau pengalaman, atau tingkah laku yang dipertahankan. Dalam KBBI (2003: 383), intensitas adalah keadaan baik atau ukuran intensitas. Intensitas ini yaitu suatu yang hebat atau sangat tinggi, bergejolak, semangat yang membara, dan sangat emosional.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu tingkatan atau kekuatan perasaan yang sangat kuat, gigih, bergelora, dan penuh semangat yang membara atau sangat emosioanl yang dimiliki seseorang untuk sesuatu hal yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku.

Media berbasis *streaming* yaitu video atau konten suara yang dikemas atau dipadatkan sehingga efektif dapat kirim melalui web dan dapat segera digunakan, tanpa memerlukan kapasitas perangkat keras. Dengan media *streaming*, dokumen yang akan digunakan dapat segera digunakan, sehingga masyarakat tidak perlu menunggu dokumen tersebut menyelesaikan pengunduhan. Pengguna dapat menghentikan video atau konten suara, dan dapat mengulangi atau mempercepatnya, atau dengan kata lain filenya dapat diunduh, kecuali konten disiarkan secara langsung (Vangie Beal, 2015: 46-51).

Dalam sebuah aktivitas *streaming* musik terdapat beberapa aspek yang berpengaruh, yaitu:

1. Perhatian atau daya konsentrasi dalam mengakses *streaming* musik.

Perhatian merupakan suatu ketertarikan pada sesuatu hal yang menjadi target perilaku. Perhatian dalam *streaming* musik menjadi kebiasaan seseorang dalam mendengarkan musik,

sehingga membuatnya akan terus mengonsumsi media tersebut.

2. Pemahaman atau pengkhayatan terhadap musik yang disajikan dalam *streaming* musik.

Pemahaman atau pengkhayatan merupakan penyerapan akan suatu isi musik kemudian musik tersebut dipahami, dinikmati, disukai, dan disimpan sebagai *playlist* yang dibuat sendiri oleh pendengar.

3. Durasi atau kualitas *streaming* musik.

Durasi merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan oleh individu untuk mengakses atau melakukan suatu hal. Durasi dalam aktivitas menjadikan sebuah target lamanya selang waktu yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan, lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mendengarkan musik adalah durasi *streaming*.

4. Frekuensi *streaming* musik.

Frekuensi merupakan seberapa banyaknya seorang individu dalam melakukan suatu hal. Mendengarkan musik melalui *streaming* dilakukan oleh individu dengan mengakses aplikasi atau akunnya dan menciptakan tingkat frekuensi yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilakukan setiap hari sekali atau bahkan berkali-kali tergantung kebutuhan masing-masing individu.

Hal tersebut menandakan bahwa intensitas *streaming* musik Spotify meliputi perhatian atau daya konsentrasi dalam *streaming*, pemahaman atau pengkhayatan terhadap musik yang disajikan, durasi atau lamanya mendengarkan musik dalam Spotify, dan frekuensi atau tingkat keseringan individu dalam mengakses akun tersebut.

Jadi yang dimaksud intensitas *streaming* dalam penelitian ini adalah pemahaman, pengkhayatan, durasi dan frekuensi individu dalam melakukan *streaming* melalui akun Spotify.

2. Spotify

II.2.2.1. Sejarah Spotify

Spotify adalah sebuah aplikasi musik yang memberikan hiburan musik yang legal secara online atau *streaming*. Spotify ini berperan sebagai pemberi hak cipta digital untuk musik yang di-*upload*, sehingga musik-musik yang diperkenalkan harus musik resmi dan pengguna dapat menghargai berbagai koleksi secara resmi (Dailysocial.id, 2016).

Perusahaan aplikasi Spotify pertama kali dikembangkan oleh sekelompok orang dalam Spotify AB pada tahun 2006 di Stockholm, Swedia. Perusahaan ini dibangun oleh Daniel EK, Martin Lorentzon, dan Maria Giovani Anggasta Santosa. Setelah dua tahun, pada

tanggal 7 Oktober 2008 Spotify secara resmi diluncurkan. Selanjutnya, untuk mengatasi perkembangan layanannya, perancang memilih untuk melakukan pengaturan berbayar untuk semua orang serta memberikan layanan gratis dengan memutar musik secara acak. Pada saat yang sama Spotify telah merekrut sejumlah besar rekaman musik untuk bergabung, namun tanpa hasil apapun, karena pada tahun pertama peluncurannya mereka mengalami kekurangan sebesar 4,4 juta dolar. Setahun setelah memasuki Inggris, pada tahun 2010 Spotify mendapat bantuan dana dari Founders Fund. Pada tahun 2010 juga Spotify memberitahukan dua paketan baru, Spotify *Unlimited* dan Spotify *Open* (Dailysocial.id, 2016).

II.2.2.2. Logo Aplikasi Spotify

Gambar 8. Logo Aplikasi Spotify



Sumber: Spotify.com

II.2.2.3. Fitur-fitur dalam Aplikasi Spotify

Aplikasi streaming musik Spotify secara resmi meluncur di Indonesia, dan aplikasi Spotify ini bisa

dinikmati secara gratis maupun berbayar (premium). Dan juga di dalamnya memiliki berbagai fitur yang menarik untuk dinikmati. Menurut Spotify.com berikut fitur-fitur di dalam aplikasi Spotify adalah:

1. Equalizer

Equalizer adalah proses menyesuaikan frekuensi suara dalam produk musik. Dengan mengatur equalizer suara Spotify maka suara yang dihasilkan akan lebih jernih atau lebih baik. Dan dapat mengubah peraturan sesuai keinginan setiap individu.

2. Cari

Fitur cari dalam aplikasi Spotify untuk mencari berbagai musik yang di inginkan. Di ponsel, tablet, dan laptop mereka bisa menggunakan fitur cari untuk menjelajahi kategori dan jenis musik tersebut.

3. Koleksi kamu

Fitur koleksi kamu merupakan fitur untuk menyimpan *playlist* lagu yang disukai. Saat kamu menyukai lagu akan otomatis dan masuk dalam koleksi kamu.

4. Memutar secara *shuffle*

Memutar secara *shuffle* merupakan fitur Spotify untuk memutar lagu secara acak pada versi gratisnya. Tidak bisa memilih lagu sesuai dengan keinginan, karena Spotify

membatasi akun *free* untuk memilih lagu yang akan diputar sesuai dengan keinginan.

5. Mendengarkan secara *offline*

Dengarkan secara *offline* merupakan cara mendengarkan tanpa tersambung oleh koneksi internet. Kemana pun dan kapan pun kita bisa mendengarkan lagu tanpa perlu koneksi internet, dengan premium kita bisa *mendownload* album, *playlist*, dan *podcast*.

6. Membagikan dari Spotify

Membagikan dari Spotify adalah fitur untuk membagikan lagu, album, playlist, podcast, dan profil yang sedang kita dengarkan ke media sosial.

7. Kualitas audio

Kualitas audio merupakan fitur untuk mengatur audio musik yang sedang kita putar. Dengan kualitas audio yang tinggi maka pemakaian paket data internet tinggi, maka kita bisa menyesuaikan sesuai dengan paket data internet yang kita butuhkan.

8. Melihat lirik

Fitur lirik ini adalah fitur karaoke, sekarang Spotify sudah dilengkapi dengan fitur lirik yang akan membantu penggunanya untuk berkaraoke tanpa harus repot-repot mencari lirik lagu tersebut.

9. Mendengarkan secara pribadi

Secara *default* siapa pun yang mengikuti akun kita di Spotify bisa melihat apa yang sedang kamu dengarkan dengan aktivitas teman. Dan fitur ini akan membantu kita untuk menyembunyikan aktivitas kita dari orang lain.

10. Menautkan Spotify ke aplikasi lain

Fitur ini digunakan untuk menautkan akun Spotify kita ke perangkat lain. Seperti menautkan ke laptop, dengan menautkan ke laptop kita bisa mendengarkan secara langsung tanpa harus *login* dari awal.

II.2.2.4. Perbedaan Aplikasi Spotify dengan Aplikasi *Streaming* Lain

Pada zaman sekarang layanan musik *streaming online* banyak digandrungi oleh masyarakat terutama masyarakat milenial yang sepertinya tidak bisa lepas dari musik. Di handphone atau laptop masyarakat milenial pasti setidaknya ada satu aplikasi *streaming* musik yang terpasang. Ada beberapa alasan yang mendasar untuk kita memilih memasang aplikasi *streaming* musik tersebut, seperti memilih aplikasi mana yang bisa menghemat kapasitas memori, dilihat dari legalitasnya, dan aksesnya yang mudah dan murah, bahkan bisa menikmati secara gratis.

Menurut *idntimes.com*, di negara Indonesia, ada dua jenis aplikasi musik yang paling merajai pasar, yaitu aplikasi musik Spotify dan Joox. Kedua aplikasi musik tersebut memiliki beberapa perbedaan yaitu:

1. Perbedaan terletak pada *interface* (tampilan)

Tampilan pada Spotify terlihat simpel dan minimalis karena mengutamakan kemudahan dan kesederhanaan bagi para penggunanya. Tampilan tersebut akan membuatnya bekerja dengan lebih cepat dan ringan, serta proses pendaftarannya yang mudah kita hanya perlu *sign up* menggunakan *email* atau *facebook*. Sedangkan Joox tampilannya lebih berwarna dan atraktif. Selain itu pengguna bisa mengganti tema tampilan yang bisa *download* secara gratis. Namun, tampilan tersebut membuat kinerjanya melemah karena lebih berat.

2. Kualitas suara

Joox memiliki kualitas suara yang bisa disesuaikan oleh para penggunanya. Terdapat tiga pilihan, yaitu *low*, *medium*, dan *high*. Tentunya semakin rendah kualitasnya maka data internet yang dibutuhkan pun sedikit. Tetapi kualitas suara pada Spotify tergolong

sangat baik, lebih baik daripada Joox. Sama seperti Joox, pada Spotify juga bisa diatur kualitas suaranya.

3. Katalog musik

Katalog musik Joox tidak sebanyak Spotify, kita bisa mengakses genre, *mood*, dan *editors pick*. Joox lebih memiliki genre yang beraagam, Joox memiliki 20 juta lagu yang dapat diakses oleh penggunanya. Sedangkan urusan *playlist* Spotify bisa dikatakan lebih beragam. Selain itu, Spotify memberi nama pada *playlist* misalnya, lebih produktif, macet Jakarta, mager parah, generasi milenial, dan lain-lain. Hal ini bisa merekomendasi penggunanya untuk menyesuaikan keadaan, selain itu Spotify juga lebih unggul dengan 30 juta lagu yang bisa didengarkan oleh penggunanya.

4. Layanan premium

Joox menawarkan dua pilihan tarif untuk berlangganan. Dengan tarif Rp 25.000 bisa berlangganan selama satu minggu, dan Rp 49.000 bisa berlangganan satu bulan. Joox menawarkan akses premium gratis dengan syarat yang cukup mudah yaitu tinggal membagikan lagu ke *wechat* atau *facebook*. Sedangkan Spotify menawarkan beberapa pilihan untuk berlangganan yaitu Rp 49.990 untuk satu bulan, Rp 149.970 untuk tiga bulan, Rp

299.940 untuk enam bulan, Rp 599.880 untuk satu tahun. Spotify juga menyediakan paket keluarga untuk berlangganan secara berkelompok.

Pada dasarnya semua jenis aplikasi musik memiliki perbedaannya masing-masing, memiliki tingkat dan kelemahannya yang berbeda-beda. Yang paling mendasar adalah mengenai update tidaknya aplikasi tersebut, dibandingkan dengan jenis aplikasi musik lainnya, Spotify lebih baik soal urusan update. Memiliki fitur-fitur yang update dan menarik, serta lagu-lagu yang kekinian dan mengikuti perkembangan zaman. Untuk lebih mudahnya peneliti menyajikan perbedaan aplikasi *streaming* musik dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Perbedaan Aplikasi *Streaming* Musik

Aplikasi <i>Streaming</i> Musik			
Spotify	Joox	Apple Music	Soundcloud
Memiliki tampilan sederhana	Memiliki tampilan berwarna dan atraktif	Memiliki tampilan yang sederhana	Memiliki tampilan berwarna khas orange
Kualitas suara sangat baik	Kualitas suara cukup baik	Kualitas suara sangat baik	Kualitas suara kurang baik
Katalog musik lengkap	Katalog musik kurang lengkap	Katalog musik lebih lengkap karena terhubung dengan itunes	Katalog musik kurang lengkap
Menawarkan layanan premium	Menawarkan layanan premium	Menawarkan layanan premium	Aplikasi gratis tidak berbayar dan tidak

dengan harga Rp 49.900 per bulan dengan katalog musik yang lengkap	dengan harga Rp 49.000 per bulan dengan katalog musik yang kurang lengkap	dengan harga Rp 49.000 per bulan dengan katalog musik yang sangat lengkap	menawarkan layanan premium
---	---	---	-------------------------------

II.3. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran dari definisi konseptual yang merepresentasikan keterkaitan antar variable penelitian ke dalam bentuk indikator-indikator penelitian yang terukur atau istilah-istilah kunci yang berkaitan dengan masalah atau variabel penelitian. Tujuan definisi penelitian ini yaitu untuk menghindari kontras pemahaman atau tidak adanya kejelasan makna yang ditimbulkan. Demikian juga, definisi operasional juga memungkinkan orang lain untuk menguji dan mengukur hal yang sama. Definisi tersebut akan memberikan data yang diharapkan untuk mengukur faktor-faktor yang diteliti.

II.3.1. Intesitas *Streaming* Musik Melalui Aplikasi Spotify

Intensitas *streaming* musik melalui aplikasi Spotify didefinisi operasionalkan seberapa jauh responden dalam mengakses *streaming* musik melalui aplikasi Spotify dengan indikator sebagai berikut:

1. Perhatian atau daya konsentrasi dalam mengakses *streaming*

Perhatian merupakan suatu ketertarikan pada sesuatu hal yang menjadi target perilaku. Perhatian dalam *streaming* musik menjadi kebiasaan seseorang dalam mendengarkan lagu,

sehingga membuatnya akan terus mengkonsumsi media tersebut.

2. Pemahaman atau pengkhayatan terhadap lagu yang disajikan musik *streaming*.

Pemahaman merupakan penyerapan akan suatu isi lagu kemudian lagu tersebut dipahami, dinikmati, disukai, dan disimpan sebagai *playlist* yang dibuat sendiri. Pengkhayatan dalam *streaming* lagu Spotify merupakan sebuah pemahaman terhadap lagu yang disajikan dan kemudian akan dijadikan sebagai playlist yang disukai oleh individu tersebut.

3. Durasi atau kualitas *streaming* Spotify

Durasi merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan oleh individu untuk mengakses Spotify. Durasi dalam aktivitas menjadikan sebuah target lamanya selang waktu yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan, lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mendengarkan lagu yang disajikan dalam Spotify.

4. Frekuensi *streaming* Spotify

Frekuensi merupakan seberapa banyaknya perilaku individu dalam melakukan suatu hal. Streaming Spotify adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu mengakses akun tersebut dengan tingkat frekuensi yang berbeda-beda. Hal ini bisa dilakukan

setiap hari sekali atau bahkan berkali-kali tergantung kebutuhan masing-masing individu.

II.3.2. Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal

Minat belajar mahasiswa didefinisikan sebagai tanggapan responden mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal yang muncul setelah mengakses aplikasi *streaming* Spotify. Menurut Slameto (2010: 180), ada beberapa indikator minat belajar yang dipakai dalam penelitian ini ialah:

1. Perasaan senang

Apabila seseorang memiliki perasaan senang sehingga tidak ada unsur paksaan dalam belajar seperti senang mengikuti kegiatan belajar, tidak ada perasaan bosan, dan selalu hadir saat belajar.

2. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seorang dalam suatu obyek yang membuat orang tersebut suka dan tertarik untuk melakukan latihan dari kegiatan tersebut.

3. Ketertarikan

Adanya daya dorong terhadap ketertarikan untuk belajar yang akan membuat kedepannya bisa lebih baik.

4. Perhatian siswa

Minat dan perhatian adalah dua hal yang dipandang sebagai sesuatu yang serupa dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa adalah pemahaman siswa terhadap pengamatan dan pengertian, untuk menghindari yang lain. Siswa yang memiliki minat pada item tertentu akan dengan sendirinya akan fokus item tersebut. Contoh: memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi.

Untuk memahami definisi operasional dalam penelitian ini dengan lebih mudah, maka peneliti menyajikannya ke dalam bentuk tabel seperti berikut ini:

Tabel 3. Tabel Definisi Operasional

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Skala
1.	Varibel X (Mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui aplikasi Spotify)	Perhatian atau daya konsentrasi dalam mengakses <i>streaming</i> Spotify	Responden memenuhi sub variabel dengan indikator: <ul style="list-style-type: none">• Mereka dapat berkonsentrasi saat mendengarkan musik• Saat mendengarkan musik <i>streaming</i>, mereka melakukan kegiatan lain• Dengan mendengarkan <i>streaming</i> musik	3	Ordinal

			dapat berpengaruh pada kegiatan mereka		
		Pemahaman atau pengkhayatan terhadap lagu yang disajikan musik <i>streaming</i> Spotify	Responden memenuhi sub variabel dengan indikator: <ul style="list-style-type: none"> • Mereka menyukai isi <i>playlist</i> yang disajikan oleh Spotify • Selain mendengarkan <i>playlist</i> yang disajikan oleh Spotify, mereka juga senang membuat <i>playlist</i> sendiri • Memiliki beberapa jenis <i>playlist</i> yang diketahui dan disukai 	3	Ordinal
		Durasi atau kualitas	Responden memenuhi sub variabel dengan indikator: <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan mu • sik <i>streaming</i> melalui Spotify setidaknya 2 jam dalam satu hari • Mengakses aplikasi Spotify dan melakukan <i>streaming</i> musik setidaknya satu kali dalam satu hari 	2	Ordinal

		Frekuensi <i>streaming</i> Spotify	<p>Responden memenuhi sub variabel dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam satu minggu mengakses Spotify secara konsisten (satu kali dalam satu hari) • Spotify menjadi aplikasi <i>streaming</i> musik yang paling sering digunakan untuk mendengarkan musik secara online dan/atau offline 	2	Ordinal
2.	Varibel Y (Minat belajar)	Perasaan senang	<p>Responden memenuhi sub variabel dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada saat perasaan senang mereka dapat belajar dengan baik • Dengan perasaan senang, mereka dapat melakukan hal yang positif. • Apabila anda tidak pada perasaan senang, tidak dapat belajar dengan baik. • Dengan mendengarkan musik 	4	Ordinal

			<i>sreaming</i> melalui Spotify membantu mereka mendapat perasaan senang		
		Keterlibatan siswa	<p>Responden memenuhi sub variabel dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereka terlibat di berbagai kegiatan • Mereka aktif dan senang saat terlibat di suatu kegiatan • Dengan terlibat pada kegiatan, mereka akan memiliki kebiasaan atau perubahan minat belajar 	3	Ordinal
		Ketertarikan	<p>Responden memenuhi sub variabel dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor pergaulan di lingkungan tempat mereka tinggal memengaruhi minat mereka dalam belajar (seperti lingkungan di rumah yang membangun suasana kondusif untuk 	5	Ordinal

			<p>belajar, pergaulan dengan teman yang rajin meningkatkan perasaan untuk belajar, merasa nyaman dengan lingkungan belajar di sekolah sehingga aktif dalam kuis, ujian atau dalam kegiatan belajar mengajar itu sendiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor eksternal lain yang memengaruhi minat belajarnya adalah mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui Spotify 		
		Perhatian siswa	<p>Responden memenuhi sub variabel dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan mudah mengikuti kegiatan pembelajaran apabila materi yang disajikan dilisankan daripada dituliskan • Saat belajar sendiri, mereka merasa lebih fokus dan memiliki 	2	Ordinal

			perhatian khusus dengan mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui Spotify		
--	--	--	---	--	--

II.4. Hipotesis

Seperti yang disebut oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hipotesis dicirikan sebagai sesuatu yang dipandang valid karena alasan atau menawarkan sudut pandang (teori, proposisi, dan lain-lain) meskipun faktannya masih membutuhkan bukti lebih lanjut. Hipotesis yaitu istilah yang asalnya dari bahasa Yunani yaitu “*hupo*” yang bermakna sementara dan “*thesis*” yang berarti pernyataan atau teori. Seperti istilah tersebut, hipotesis adalah pernyataan yang sifatnya sementara (dikutip dari *liputan6.com*).

Hipotesis penelitian adalah tanggapan sementara terhadap definisi masalah penelitian. Realitas dari hipotesis lain didasarkan pada teori-teori yang tepat dan belum terbukti dengan faktor-faktor empiris dari kegiatan pengumpulan informasi. Akibatnya kebenaran hipotesis membutuhkan bukti melalui penelitian.

Dalam penelitian ini, ada dua macam hipotesis yaitu hipotesis nihil atau H_0 dan hipotesis kerja atau H_1 . Hipotesis nihil merupakan hipotesis yang menyatakan variabel independen (X) tidak memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y). Sedangkan hipotesis kerja merupakan

hipotesis yang menyatakan variabel independen (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y).

Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal. Maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

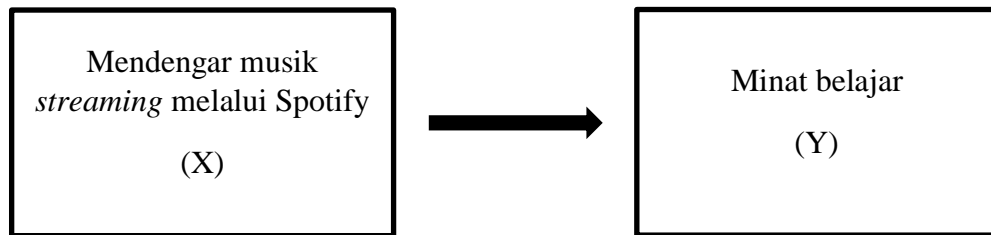
H0: mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify tidak berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

H1: mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

II.5. Alur Pikir Penelitian

Alur pikir penelitian adalah penggambaran perkembangan tentang keterkaitan antara definisi masalah, dasar teoretis, metode, dan hasil akhir penelitian. Secara garis besar tersebut menggambarkan teori yang dipakai yaitu didalamnya operasionalisasi konsep berupa pokok-pokok penelitian yang dijadikan sebagai analisis.

Bagan 2. Alur pikir penelitian



Keterangan:

X: Variabel X (mendengarkan musik *streaming* melalui Spotify)

Y: Variabel Y (minat belajar)

→: Mempengaruhi

BAB III

METODE PENELITIAN

III.1 Jenis dan Tipe Penelitian

III.1.1. Jenis penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menentukan jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif. Metodologi kuantitatif adalah proses menemukan informasi dengan menggunakan data berupa angka sehingga menemukan data tentang apa yang perlu anda ketahui (Sugiyono, 2009: 76).

Penelitian kuantitatif sebagian besar untuk spekulasi atau teori pendukung dan digunakan ketika para peneliti perlu mengetahui hal-hal apa yang memengaruhi terjadinya suatu fenomena secara keseluruhan, peneliti perlu mengetahui hubungan antara dua variabel ataupun lebih yang menjadi objek penelitian. Maka penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu peneliti ingin mengetahui dengan pasti seberapa besar pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

III.1.2. Tipe penelitian

penelitian ini menggunakan pendekatan survey. Pengertian survey dibatasi pada penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atas populasi untuk mewakili seluruh populasi. Penelitian

survei merupakan penelitian yang hanya menggunakan atas sampel (Singarimbun dan Effendi, 1989: 3). Sampel yaitu sekelompok populasi yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan populasi, sehingga sampel dapat menjadi penggambaran populasi. Sampel yang ciri-cirinya dapat mewakili dengan baik karakteristik populasi merupakan sampel yang representatif (Purwanto, 2010: 174).

Tipe survei digunakan peneliti karena metode ini dilakukan dengan memanfaatkan prosedur pengumpulan informasi melalui penyebaran kuisioner yang bertujuan untuk mendapatkan data tentang berbagai responden yang dapat mewakili populasi.

III.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan unsur atau individu yang memiliki suatu karakteristik yang sama (Purwanto, 2010: 174). Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal. Berdasarkan hasil penelitian pertama melalui website PDDIKTI (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi) pada data yang diperoleh tahun 2021/2022 diketahui terdapat 471 orang yang terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan ilmu Politik yang terdiri dari 290 mahasiswa jurusan Ilmu Pemerintahan dan 181 mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi. Dari jumlah mahasiswa ini, peneliti melakukan pra riset untuk mencari populasi yaitu jumlah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang menggunakan aplikasi Spotify

pada smartphone-nya. hasil pra riset peneliti menunjukkan jumlah populasi penelitian ini adalah 327 mahasiswa.

Populasi yang dijadikan kriteria oleh peneliti yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal. Sampel yang akan diambil oleh peneliti adalah mahasiswa yang memiliki aplikasi Spotify dan pernah digunakan untuk mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi tersebut.

Sampel merupakan sekelompok dari populasi atau sebagian masyarakat yang jumlahnya kurang dari populasi. Sampel merupakan sekumpulan atau mewakili populasi yang diteliti (Sutrisno Hadi, 2000: 121). Karena sebagian populasi pada penelitian lebih dari 100 yaitu akan menggunakan sampel sebagai wakil dari populasi. Cara menghitung ukuran sampel menggunakan cara Solvin dengan taraf kesalahan 10%. Memilih taraf kesalahan 10% dapat memperkecil kesalahan generalisasi dan dapat menyesuaikan juga dengan sumber dana, waktu, serta tenaga. Karena populasi telah diketahui maka pengambilan sampel dilakukan menggunakan rumus populasi Slovin, sebagai berikut: (Arikunto, 2002: 117).

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Ket:

n = Ukuran Sampel

N = Jumlah Populasi = 327

e = Tingkat kesalahan dalam penelitian (10%)

Maka,

$$n = 327 / (1 + (327 \times 10\%^2))$$

$$n = 327 / (1 + (327 \times 0,1^2))$$

$$n = 327 / 1 + (327 \times 0,01))$$

$$n = 327 / (1 + 4,27)$$

$$n = 327 / 4,27$$

$$n = 76.580$$

Maka dapat diketahui dari jumlah populasi 327 orang mahasiswa, maka digunakan sampel minim yang didapatkan oleh peneliti yaitu 76.580 atau dibulatkan menjadi 77 sampel penelitian.

Teknik mengambil sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode sampling purposive. Sampling purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2005: 122). Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel dengan mempertimbangkan mahasiswa yang menggunakan aplikasi Spotify dan mendengarkan *streaming* musik di aplikasi Spotify. Karena dari setiap sub populasi jumlahnya tidak sama tetapi karakteristik dari populasi adalah heterogen. Jadi, peneliti mengambil teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *proportionate stratified random sampling*. Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota yang

tidak homogen dan berstrata secara proposional (Sugiyono, 2012: 93). *Proportionate stratified random sampling* dalam penelitian ini maksudnya adalah sampel diperoleh dengan menetapkan kriteria dan jumlah sesuai kebutuhan penelitian yaitu mahasiswa yang memiliki aplikasi Spotify dan mendengarkan *streaming* musik dari aplikasi tersebut dengan jumlah yang sudah ditetapkan per program studi seperti sampel dari program studi ilmu pemerintahan sebesar 42 dan ilmu komunikasi sebesar 35, namun pemilihan sampel dari masing-masing program studi tersebut tetap dipilih secara acak (random). Sampel *purposive* diambil karena di setiap jurusan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal berbeda. Pengambilan sampel menggunakan rumus Ridwan (2015: 66):

$$n_i = \frac{N_i \times n}{N}$$

Keterangan:

n_i = jumlah sampel setiap jurusan

n = jumlah sampel keseluruhan

N_i = jumlah populasi setiap jurusan

N = jumlah populasi seluruhnya

Tabel 4. Sampel Sub-Populasi Penelitian

Nama Program Studi	Ilmu Pemerintahan	Ilmu Komunikasi	Total
Jumlah Mahasiswa	290	181	471
Mahasiswa yang memiliki Spotify	178	149	327
Sampel	42	35	77

III.2.1. Variabel

Variabel adalah permasalahan yang dipersoalkan.

Permasalahan bersifat membedakan suatu faktor populasi dengan faktor yang lain. Dengan demikian variabel bersifat membedakan yaitu variabel harus memiliki nilai yang berbeda-beda (Purwanto, 2010: 85). Berdasarkan judul penelitian, ada dua variabel yang akan diteliti, yaitu:

1. Variabel bebas, dilambangkan dengan huruf X yaitu variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify (X).
2. Variabel terikat, dilambangkan dengan huruf Y yaitu variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu minat belajar (Y).

Berdasarkan pada kedua variabel tersebut, maka disimpulkan yang melandasi hubungan kedua variabel di atas

adalah dapat diketahui Pengaruh Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

III.2.2. Indikator variabel penelitian

Variabel X : Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify

Variabel Y : Minat Belajar

Peneliti menggunakan sebagian sub variabel dan petunjuk untuk mempermudah peneliti menguraikan informasi yang didapat peneliti. Sub variabel dan indikator yang digunakan peneliti tentu mengandung faktor-faktor yang berhubungan dengan variabel yang digunakan peneliti dalam penelitian.

Berikut ini yaitu tabel yang peneliti gunakan untuk mempermudah peneliti dengan sub variabel dan indikator yang berhubungan dengan variabel (X) mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify dan variabel (Y) minat belajar mahasiswa.

Tabel 5. Indikator variabel X dan variabel Y

Variabel	S	Indikator
Variabel X (Mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui aplikasi Spotify)	Perhatian atau daya konsentrasi dalam mengakses <i>streaming</i> Spotify	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat berkonsentrasi saat mendengarkan music • Saat mendengarkan musik <i>streaming</i>, juga melakukan kegiatan lain • Dengan mendengarkan <i>streaming</i> musik dapat berpengaruh pada kegiatan mereka
	Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> • Menyukai isi <i>playlist</i> yang disajikan oleh Spotify

	atau pengkhayatan terhadap lagu yang disajikan musik <i>streaming</i> Spotify	<ul style="list-style-type: none"> Selain mendengarkan <i>playlist</i> yang disajikan oleh Spotify, juga senang membuat <i>playlist</i> sendiri Memiliki beberapa jenis <i>playlist</i> yang diketahui dan disukai
	Durasi atau kualitas	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui Spotify setidaknya 2 jam dalam satu hari Mengakses aplikasi Spotify dan melakukan <i>streaming</i> musik setidaknya satu kali dalam satu hari
	Frekuensi <i>streaming</i> Spotify	<ul style="list-style-type: none"> Dalam satu minggu mengakses Spotify secara konsisten (satu kali dalam satu hari) Spotify menjadi aplikasi <i>streaming</i> musik yang paling sering digunakan untuk mendengarkan musik secara online dan/atau offline
Varibel Y (Minat belajar)	Perasaan senang	<ul style="list-style-type: none"> Pada saat perasaan senang dapat belajar dengan baik Dengan perasaan senang, dapat melakukan hal yang positif. Apabila tidak pada perasaan senang, tidak dapat belajar dengan baik Dengan mendengarkan musik <i>sreaming</i> melalui Spotify membantu mendapat perasaan senang
	Keterlibatan siswa	<ul style="list-style-type: none"> Terlibat di berbagai kegiatan Aktif dan senang saat terlibat di suatu kegiatan Dengan terlibat pada kegiatan, akan memiliki kebiasaan atau perubahan minat belajar
	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> Faktor pergaulan di lingkungan tempat tinggal memengaruhi minat belajar (seperti lingkungan di rumah yang membangun suasana kondusif untuk belajar, pergaulan dengan teman yang rajin meningkatkan perasaan untuk belajar, merasa nyaman

		<p>dengan lingkungan belajar di sekolah sehingga aktif dalam kuis, ujian atau dalam kegiatan belajar mengajar itu sendiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor eksternal lain yang paling memengaruhi minat belajar adalah mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui Spotify
	Perhatian siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mudah mengikuti kegiatan pembelajaran apabila materi yang disajikan dilisankan daripada dituliskan • Saat belajar sendiri, merasa lebih fokus dan memiliki perhatian khusus dengan mendengarkan musik <i>streaming</i> melalui Spotify

III.3. Jenis dan Sumber Data

III.3.1. Jenis data

Data kuantitatif berupa respons yang diberikan responden yang tampak dan dapat diukur. Kejiwaan sepenuhnya tampak dalam perilaku yang ditampilkan. Contohnya minat membaca, merupakan gejala jiwa yang tak tampak tapi dapat ditafsirkan dari beberapa perilaku, yaitu mengunjungi perpustakaan, jumlah jam membaca, jumlah buku yang dikoleksi. Kebenaran makna memang tersembunyi tapi dapat ditafsirkan dari perilaku yang dapat diobservasi. Data dapat dikelompokkan menurut cara pengumpulannya. Data dapat dipisahkan menjadi dua yaitu data *primer* dan data *sekunder*. Data *primer* merupakan informasi yang

dikumpulkan langsung tanpa orang lain. Jika informasi dikumpulkan sendiri oleh individu atau organisasi pengumpulan data maka data tersebut data *primer*. Data *sekunder* merupakan informasi yang dikumpulkan oleh orang atau lembaga. Data yang didapatkan oleh orang atau lembaga dari informasi yang dikumpulkan oleh individu atau lembaga yaitu data *sekunder* (Purwanto, 2010: 212-217).

III.3.2. Sumber data

Sumber data merupakan bermacam sesuatu yang bisa membagikan informasi mengenai data. Dilihat dari sumbernya, data di bagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung oleh individu (peneliti) berdasarkan responden yang mengisi angket atau kuisioner yang merupakan mahasiswa FISIP UPS Tegal. Pada penelitian survei, menggunakan angket atau kuisioner yaitu hal yang inti dari pengumpulan data. Hasil angket atau kuisioner yang akan memperoleh angka-angka, tabel analisis statistik dan uraian serta kesimpulan hasil penelitian. Analisa informasi kuantitatif didasarkan pada hasil angket atau hasil kuisioner.
2. Data sekunder merupakan sebagai data menunjang penelitian pada data primer yang didapatkan dari bermacam sumber yang digunakan agar melengkapi penelitian. Data

diperoleh berdasarkan informasi atau laporan tertulis dari individu lain atau lembaga lain dan ditambah dengan membaca atau mempelajari dari buku-buku, catatan kuliah, makalah-makalah, serta internet dan sebagainya yang berkaitan dengan penelitian yang dapat membantu penelitian.

III.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan informasi bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi yang akan mendeskripsikan dan menjawab permasalahan penelitian dengan objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Survei

Survei merupakan penelitian yang dilakukan atas sampel (Singarimbun dan Effendi, 1989: 3). Survei dilakukan agar memperoleh data *primer* dengan mengisi kuisioner oleh responden. Pengukuran variabel dengan menggunakan metode survei akan dijabarkan melalui skala likert yang nantinya akan disajikan menjadi indikator variabel yang terbagi ke dalam empat tingkatan. Menurut Sugiyono (2015: 134) skala likert dilakukan dengan mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sebagian masyarakat soal fenomena sosial. Pada penelitian ini, fenomena sosial telah diterapkan dengan spesifik oleh peneliti yang kemudian disebut dengan variabel penelitian.

Dengan skala likert, yaitu variabel yang akan diukur didefinisikan menjadi indikator variabel adalah selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah. Bobot dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Penilaian Skala Likert

Kategori	Bobot Pernyataan Positif	Bobot Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Pada penelitian ini, peneliti menyebar angket kuesioner yang sudah disiapkan dan dibagikan kepada sampel yang di pilih dengan acak, dan dari kuesioner ini diharapkan dapat mendapatkan hasil jawaban dari para Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal tentang pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa.

2. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data, informasi, serta teori melalui buku dan sumber bacaan yang relevan untuk mendukung permasalahan yang diteliti. Studi kepustakaan yang dilakukan oleh

peneliti yaitu pada Perpustakaan Pusat Universitas Pancasakti Tegal.

3. Riset online

Dalam penelitian ini juga dilakukan teknik pengumpulan data berupa riset online dengan mengakses informasi dan data untuk membantu permasalahan yang diteliti. Peneliti memanfaatkan internet untuk mencari data-data yang dibutuhkan.

4. Observasi

Dalam penelitian ini juga dilakukan teknik pengumpulan data berupa observasi dengan mengamati secara langsung untuk mengetahui sesuatu, yang bertujuan untuk mengumpulkan sebuah fakta, data, nilai yang telah diteliti atau diamati.

Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2005: 122). Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan mempertimbangkan mahasiswa yang menggunakan aplikasi Spotify dan mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify. Berikut kriteria yang dapat dijadikan sampel untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. Mahasiswa FISIP UPS Tegal.
2. Memiliki laptop dan/atau *smartphone* baik Android maupun iOS apapun merknya.
3. Jaringan internet

4. Memiliki akun Spotify baik premium ataupun gratis.
5. Pernah mengakses musik *streaming* melalui aplikasi Spotify.
6. Pernah mendengarkan musik *streaming* melalui Spotify saat sedang belajar.

III.5. Teknik Analisis Data

Peneliti mengolah dan menganalisis informasi yang didapat melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing yaitu teknik meneliti atau mengecek kembali data yang telah diperoleh dari lapangan. Teknik *editing* umumnya digunakan untuk kuisioner yang disusun secara terstruktur dan diisi melalui wawancara formal. Teknik analisis data menggunakan *editing* dapat dilakukan oleh peneliti untuk menyunting data dengan memperhatikan hal-hal seperti kelengkapan, kejelasan, konsistensi dan relevan jawaban.

2. *Coding*

Coding atau simbol merupakan cara mengelompokan data responden dilihat dari macamnya. Tujuannya yaitu mempermudah tanggapan responden sehingga mudah diolah. Teknik *simboling* dapat dilakukan dengan memberikan simbol atau angka terhadap tanggapan responden, simbol atau angka demikian disebut kode.

3. Tabulasi

Tabulasi merupakan tahap akhir dengan memasukan data yang telah dikelompokan ke dalam kolom-kolom sehingga dapat dipahami. Dengan

tabulasi, data dari lapangan akan tersaji lebih sederhana dan akan dibaca dengan mudah. Menulis skor dengan sistematis mempermudah pengamat informasi mendapat gambaran analisisnya.

Setelah melakukan langkah-langkah diatas, peneliti melalui metode pengujian yakni :

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tahapan-tahapan validasi atau pengesahan suatu instrument. Sebuah instrumen dapat dinyatakan valid yaitu instrumen tersebut dapat mengukur apa yang inginkan dan ungkapkan informasi dari variabel yang diteliti dengan tepat.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan keajegan atau konsistensi alat ukur yang menggunakan kuesioner. Uji reabilitas menjawab pertanyaan apakah alat ukur yang digunakan peneliti dapat melakukan pengukuran yang tepat konsisten apabila pengukuran diulang atau dilakukan kembali. Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang hanya digunakan sebagian untuk mengukur obyek yang sama, dapat menghasilkan informasi yang sama.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan agar mengetahui normal atau tidaknya distribusi penyebaran tanggapan subjek dalam suatu variabel yang diteliti.

d. Uji Koefisien Determinasi (*R square*)

Uji koefisien determinasi adalah alat yang digunakan untuk mengukur seberapa benar kemampuan model dalam menjelaskan berbagai variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 - 1.

e. Uji *Pearson Product Moment*

Uji ini merupakan beberapa jenis uji korelasi yang dilakukan untuk memperoleh derajat keeratan keterkaitan 2 variabel yang berskala interval atau rasio, di mana pada uji ini akan menunjukkan nilai koefisien korelasi yang nilainya berkisar antara -1, 0 dan 1. Nilai -1 artinya terdapat korelasi negatif yang sempurna, 0 berarti tidak adanya korelasi dan nilai 1 berarti adanya korelasi positif yang sempurna. Pada penelitian ini, uji *Pearson Product Moment* dilakukan untuk mengetahui seberapa valid pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal. Untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *Pearson Product Moment*, peneliti menggunakan program SPSS 25.0 for windows.

Penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product*

Moment yaitu:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

n = banyaknya pasangan data mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify (x) dan minat belajar mahasiswa FISIP UPS Tegal.

$\sum x$ = total jumlah dari mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify.

$\sum y$ = total jumlah dari minat belajar mahasiswa FISIP UPS Tegal.

$\sum x^2$ = total kuadrat jumlah dari mendengarkan musik *streaming*

$\sum y^2$ = total kuadrat jumlah dari minat belajar mahasiswa

$\sum xy$ = hasil perkalian dari total jumlah mendengarkan musik (x) dan minat belajar (y).

III.6. Sistematika Penulisan

BAB I pendahuluan, terdiri dari latar belakang (deduktif : “umum” ke “khusus”), rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Dalam bab ini merupakan deskripsi urgensi masalah yang akan diteliti.

BAB II tinjauan pustaka, terdapat kerangka teori, definisi konsepsional, definisi operasional, hipotesis, alur pikir penelitian. Di dalam bab ini, sebuah diskusi dengan konsep permasalahan penelitian yang sudah ditetapkannya dapat menggunakan konsep, model dan teori

yang didapat dari literature literatur ilmiah yang akan menggunakan bermacam literatur ilmiah. Pada penulisan kerangka teori harus terdapat faktor penelitian terdahulu dan teori yang dilakukan oleh peneliti agar menjawab permasalahan yang harus diteliti.

BAB III metode penelitian, terdiri dari jenis dan tipe penelitian, populasi dan sampel penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, sistematika penulisan. Pada BAB ini metode penelitian menerangkan perihal metode atau cara yang harus dilalui oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya. Supaya analisa mengenai metode atau langkah di dalam melakukan penelitian tersebut agar diterangkan dengan menyeluruh, dengan demikian di dalam bab ini juga akan diterangkan mengenai paradigmatik penelitian dari penelitian yang dapat diadakan.

Pada BAB IV penelitian ini berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu gambaran umum lokasi penelitian meliputi visi misi UPS Tegal, jurusan atau program studi D-3 dan S-1. Gambaran Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, visi misi fakultas, Spotify, dan tampilan awal pada beranda aplikasi Spotify.

BAB V penelitian ini berisi tentang hasil penelitian, yang terdiri dari rekapitulasi data responden, perolehan data, uji validitas instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas, uji koefisien determinasi, uji pearson product moment. Pada bab hasil penelitian ini memperoleh data mengenai hasil yang sudah diteliti oleh peneliti menggunakan bantuan program

SPSS versi 26.0 dan mencantumkan gambar guna memperjelas hasil dari penelitian.

BAB VI penelitian ini berisi tentang pembahasan penelitian, bab ini menjelaskan hasil dari penelitian yang sudah diperoleh peneliti. Data penelitian dalam bab ini merupakan data-data yang di dapat dengan menggunakan metode penelitian dan analisis penelitian.

BAB VII penutup, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran penelitian. Yang tentunya dapat mempermudah pembaca memahami isi dari penelitian, kesimpulan dan saran tersebut yang sifanya membangun untuk bahan penelitian selanjutnya.

BAB IV

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

IV.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Universitas Pancasakti (UPS) Tegal adalah salah satu perguruan tinggi swasta di Jawa Tengah yang berkedudukan di Kota Tegal. Berdiri pada tanggal 1 Maret 1980. Semula bernama Universitas Pancasila Tegal (Akta Pendirian Nomor 26 Tahun 1979) dengan harapan dapat menjadi Benteng Pancasila di wilayah Pantura khususnya Eks Keresidenan Pekalongan.

Alamat Universitas Pancasakti Tegal :

Nama Universitas : Universitas Pancasakti

Jenjang Pendidikan : Universitas

Status Sekolah : Swasta

Alamat : Jl. Halmahera Km.1 Kota Tegal

Desa/Kelurahan : Halmahera

Kode Pos : 52122

Alamat Website : www.upstegal.ac.id

Telp./Fax : (0283) 351082

Status Kepemilikan : Yayasan

Universitas Pancasakti memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

1. Visi: Menjadikan Universitas Unggul yang berkepribadian Pancasila.

2. Misi :

- A. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran, mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat pengguna jasa pendidikan tinggi
- B. Menyelenggarakan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat pengguna jasa pendidikan tinggi
- C. Mengembangkan jaringan kerjasama untuk meningkatkan kapasitas dan daya asing universitas
- D. Membentuk insan akademik yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dan keluhuran budaya lokal.

Tabel 7. Fakultas dan Program Studi Universitas Pancasakti Tegal

Fakultas	Program Studi	Jenjang
Keguruan dan ilmu pendidikan.	<ul style="list-style-type: none">- Bimbingan dan Konseling.- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.- Pendidikan Ekonomi.- Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah.- Pendidikan Bahasa Inggris.- Pendidikan Matematika.- Pendidikan IPA.	S-1

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.	- Ilmu Pemerintahan. - Ilmu Komunikasi.	S-1
Perikanan	- Pemanfaatan Sumberdaya Perikanan. - Budidaya Perairan.	S-1
Ekonomi	- Manajemen Perusahaan. - Akuntansi. - Manajemen Perpajakan.	S-1 S-1 D-3
Teknik	- Teknik Mesin. - Teknik Industri. - Teknik Sipil. - Teknik dan Manajemen Industri. - Teknik Mesin.	S-1 S-1 S-1 D-3 D-3
Hukum	- Ilmu Hukum.	S-1
Pascasarjana	- Magister Manajemen. - Magister Teknologi Pendidikan. - Magister Manajemen Pendidikan. - Magister Pendidikan IPS. - Magister Hukum.	S-2

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti atau biasa disingkat FISIP UPS merupakan bagian dari Universitas Pancasakti. FISIP UPS mengelola program pendidikan berjenjang dengan gelar sarjana (S1).

Alamat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik :

Nama Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Alamat : Jl. Halmahera Km.1 Kota Tegal

Alamat Website : <http://fisip.upstegal.ac.id>

Telp./Fax : (0283) 323290

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

1. Visi :

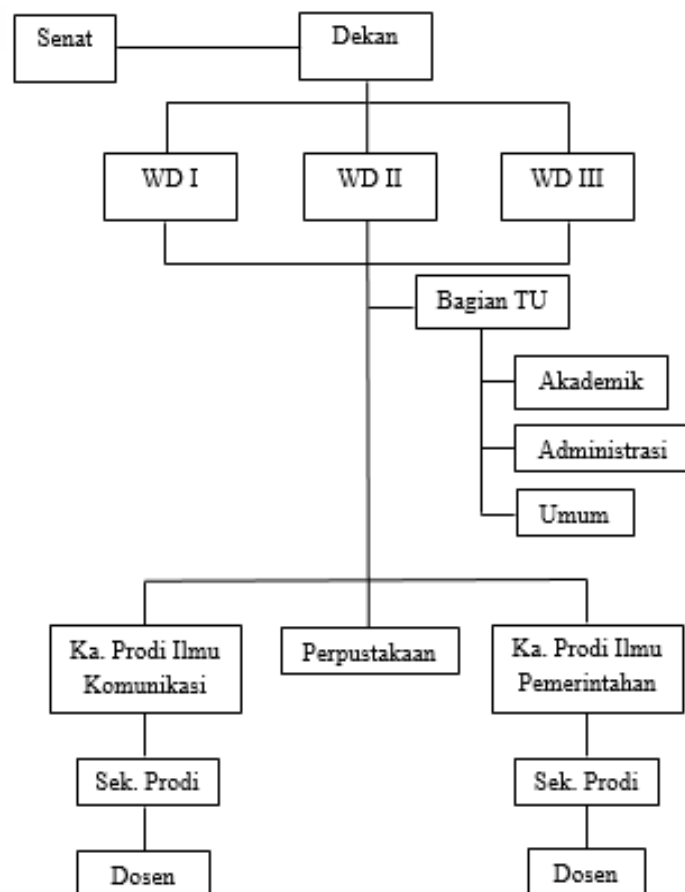
Terwujudnya fakultas yang unggul dalam menyelenggarakan Tri Dharma perguruan tinggi sesuai dengan kepribadian pancasila dan berwawasan kewirausahaan tahun 2022.

2. Misi :

- a. Menyelenggarakan pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang sosial dan politik secara profesional, didasari nilai-nilai pancasila dan berwawasan kewirausahaan
- b. Mengembangkan nilai-nilai kompetensi profesional bidang sosial dan politik yang dapat mewujudkan tujuan nasional

- c. Mengembangkan ilmu pengetahuan sosial dan politik yang berwawasan nasional sesuai dengan tuntutan dan dinamika masyarakat.

Bagan 3. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal :



IV.2. Gambaran Umum Spotify

Gambar 9. Logo Spotify



Sumber: Spotify.com

Perusahaan aplikasi Spotify pertama kali dikembangkan oleh sekelompok orang dalam Spotify AB pada tahun 2006 di Stockholm, Swedia. Perusahaan ini dibangun oleh Daniel EK, Martin Lorentzon, dan Maria Giovani Anggasta Santosa. Setelah dua tahun, pada tanggal 7 Oktober 2008 Spotify secara resmi diluncurkan. Selanjutnya, untuk mengatasi perkembangan layanannya, perancang memilih untuk melakukan pengaturan berbayar untuk semua orang serta memberikan layanan gratis dengan memutar musik secara acak. Pada saat yang sama Spotify telah merekrut sejumlah besar rekaman musik untuk bergabung, namun tanpa hasil apapun, karena pada tahun pertama

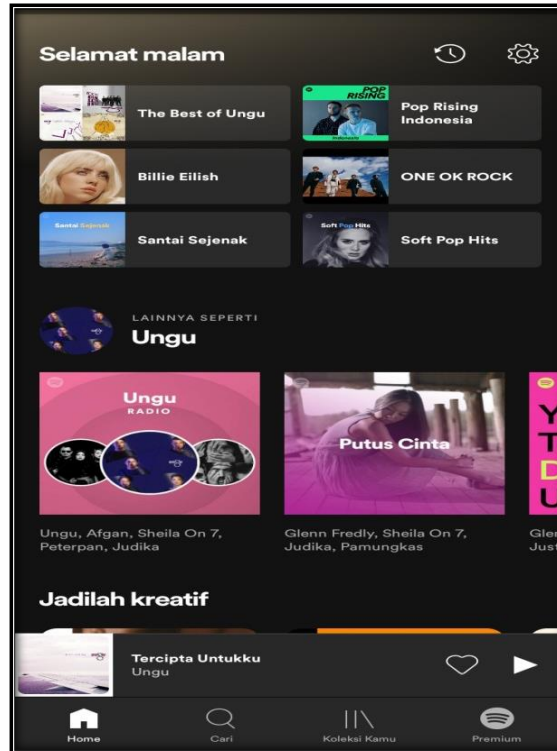
peluncurannya mereka mengalami kekurangan sebesar 4,4 juta dolar. Setahun setelah memasuki Inggris, pada tahun 2010 Spotify mendapat bantuan dana dari Founders Fund. Pada tahun 2010 juga Spotify memberitahukan dua paketan baru, Spotify *Unlimited* dan Spotify *Open* (Dailysocial.id, 2016).

Spotify merupakan aplikasi streaming musik digital, podcast, dan video dengan memberikan akses berbagai jutaan lagu dan konten lainnya dari artis di seluruh dunia. Fungsi dasar dari aplikasi ini yaitu memutar musik secara gratis, tetapi bisa juga memilih untuk berlangganan ke Spotify Premium. Mana pun yang kita pilih, kita juga bisa:

- Mencari musik yang akan didengarkan dengan Browse atau Cari.
- Memperoleh rekomendasi dengan fitur yang dipersonalisasi, yaitu Discover Weekly, Release Radar, dan Daily Mix.
- Merapihkan koleksi lagu-lagu sendiri.
- Mengetahui berbagai yang didengarkan orang lain, artis, dan selebriti.
- Menentukan Stasiun radio sendiri.

Spotify tersedia di berbagai macam perangkat, termasuk komputer, ponsel, tablet, speaker, TV, dan mobil, dan kita akan dengan mudah menyambungkan dari perangkat satu ke perangkat lainnya dengan Spotify Connect.

Gambar 10. Tampilan Awal Spotify



Sumber: Spotify.com

Spotify dapat digunakan di iPhone, iPad, atau iPod versi apapun dengan sistem operasi minimal iOS 12 atau di atasnya, smartphone Android dengan sistem operasi minimal Android OS 4.1 atau di atasnya, dan laptop windows 7 atau di atasnya. Aplikasi Spotify dapat diunduh melalui App Store dan Google Play.

BAB V

HASIL PENELITIAN

V.1. Rekapitulasi Identitas Responden

Pada bab ini, hasil penelitian dari pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 77 responden. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal yang mempunyai akun Spotify. Dari pengumpulan kuesioner tersebut di dapatkan hasil responden berdasarkan jurusan yaitu, sebagai berikut:

Tabel 8. Responden Berdasarkan Jurusan

Program Studi	Mahasiswa Yang Mempunyai Spotify	Prsentase
Ilmu Pemerintahan	42	54,5%
Ilmu Komunikasi	35	45,5%
Total	77	100%

V.2. Perolehan Data

Gambar 11. Jawaban Responden Pada X1

Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify?

X1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	14	18,2	18,2	18,2
	KADANG-KADANG	30	39,0	39,0	57,1
	SERING	18	23,4	23,4	80,5
	SELALU	15	19,5	19,5	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 11. jawaban responden pada instrumen X1 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 15 mahasiswa (19,5%) menjawab selalu mendengarkan *streaming* musik melalui Spotify sedangkan sebanyak 18 (23,4%) mahasiswa menjawab sering, 30 (39,0%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 14 (18,2%) mahasiswa menjawab tidak pernah mendengarkan musik *streaming* melalui Spotify.

Gambar 12. Jawaban Responden pada X2

Apakah anda melakukan aktivitas lain pada saat mendengarkan musik streaming melalui Spotify?

X2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	TIDAK PERNAH	15	19,5	19,5	19,5
	KADANG-KADANG	22	28,6	28,6	48,1
	SERING	24	31,2	31,2	79,2
	SELALU	16	20,8	20,8	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 12. jawaban responden pada instrumen X2 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 16 (20,8%) mahasiswa menjawab selalu melakukan aktivitas lain sedangkan, sebanyak 24 (31,2%) mahasiswa menjawab sering, 22 (28,6%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 15 (19,5%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 13. Jawaban Responden Pada X3

Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat mempengaruhi kegiatan anda?

		X3			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	26	33,8	33,8	33,8
	KADANG-KADANG	24	31,2	31,2	64,9
	SERING	13	16,9	16,9	81,8
	SELALU	14	18,2	18,2	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 13. jawaban responden pada instrumen X3 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 14 (18,2%)

mahasiswa menjawab selalu mempengaruhi kegiatan, sedangkan sebanyak 13 (16,9%) mahasiswa menjawab sering, 24 (31,2%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 26 (33,8%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 14. Jawaban Responden Pada X4

Apakah anda menyukai playlist yang disajikan oleh Spotify pada beranda akun anda?

		X4			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	16	20,8	20,8	20,8
	KADANG-KADANG	19	24,7	24,7	45,5
	SERING	20	26,0	26,0	71,4
	SELALU	22	28,6	28,6	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 14. jawaban responden pada instrumen X4 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 22 (28,6%) mahasiswa menjawab selalu menyukai playlist yang disajikan oleh Spotify, sedangkan 20 (26,0%) mahasiswa menjawab sering, 19 (24,7%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 16 (20,8%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 15. Jawaban responden pada X5

Apakah anda membuat playlist sendiri melalui aplikasi Spotify?

		X5		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	TIDAK PERNAH	28	36,4	36,4	36,4
	KADANG- KADANG	8	10,4	10,4	46,8
	SERING	16	20,8	20,8	67,5
	SELALU	25	32,5	32,5	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 15. jawaban responden pada instrumen X5 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 25 (32,5%) mahasiswa menjawab selalu membuat playlist sendiri pada akun Spotify, sedangkan 16 (20,8%) mahasiswa menjawab sering, 8 (10,4%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 28 (36,4%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 16. Jawaban Responden pada X6

Apakah anda mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify setidaknya 2 jam dalam sehari?

		X6		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	TIDAK PERNAH	32	41,6	41,6	41,6
	KADANG- KADANG	25	32,5	32,5	74,0

SERING	9	11,7	11,7	85,7
SELALU	11	14,3	14,3	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 16. jawaban responden pada instrumen X6 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 11 (14,3%) mahasiswa menjawab selalu mendengarkan *streaming* musik melalui Spotify setidaknya 2 jam dalam sehari, sedangkan sebanyak 9 (11,7%) mahasiswa menjawab sering, 25 (32,5%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 32 (41,6%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 17. Jawaban Responden Pada X7

Apakah aplikasi Spotify menjadi aplikasi streaming musik yang paling sering anda gunakan untuk mendengarkan musik secara online atau offline?

		X7			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	19	24,7	24,7	24,7
	KADANG-KADANG	21	27,3	27,3	51,9
	SERING	17	22,1	22,1	74,0
	SELALU	20	26,0	26,0	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 17. jawaban responden pada instrumen X7 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 20 (26,0%) mahasiswa menjawab selalu mendengarkan musik secara online

atau offline di Spotify, sedangkan 17 (22,1%) mahasiswa menjawab sering, 21 (27,3%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 19 (24,7%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 18. Jawaban Responden Pada Y1

Apakah faktor eksternal memengaruhi minat belajar anda?

		Y1			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	15	19,5	19,5	19,5
	KADANG-KADANG	24	31,2	31,2	50,6
	SERING	28	36,4	36,4	87,0
	SELALU	10	13,0	13,0	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 18. jawaban responden pada instrumen Y1 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 10 (13,0%) mahasiswa menjawab selalu faktor eksternal memengaruhi minat belajar, sedangkan 28 (36,4%) mahasiswa menjawab sering, 24 (31,2%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 15 (19,5%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 19. Jawaban Responden Pada Y2

Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui Spotify saat belajar?

		Y2			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	TIDAK PERNAH	25	32,5	32,5	32,5
	KADANG-KADANG	26	33,8	33,8	66,2
	SERING	15	19,5	19,5	85,7
	SELALU	11	14,3	14,3	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 19. jawaban responden pada instrumen Y2 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 11 (14,3%) mahasiswa menjawab selalu mendengarkan *streaming* musik melalui Spotify saat belajar, sedangkan 15 (19,5%) mahasiswa menjawab sering, 26 (33,8%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 25 (32,5%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 20. Jawaban Responden Pada Y3

Apakah dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify anda merasa senang setiap saat belajar?

		Y3			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	21	27,3	27,3	27,3
	KADANG-KADANG	25	32,5	32,5	59,7
	SERING	18	23,4	23,4	83,1
	SELALU	13	16,9	16,9	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 20. jawaban responden pada instrumen Y3 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 13 (16,9%)

mahasiswa menjawab selalu mendengarkan musik *streaming* musik melalui Spotify dan merasa senang setiap saat belajar, sedangkan sebanyak 18 (23,4%) mahasiswa menjawab sering, 25 (32,5%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 21 (27,3%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 21. Jawaban Responden Pada Y4

Apakah setiap belajar dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify menjadikan minat belajar anda semakin meningkat?

		Y4		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	TIDAK PERNAH	24	31,2	31,2	31,2
	KADANG-KADANG	24	31,2	31,2	62,3
	SERING	17	22,1	22,1	84,4
	SELALU	12	15,6	15,6	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 21. jawaban responden pada instrumen Y4 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 12 (15,6%) mahasiswa menjawab selalu mendengarkan *streaming* musik melalui Spotify yang menjadikan minat belajar semakin meningkat, sedangkan 17 (22,1%) mahasiswa menjawab sering, 24 (31,2%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 24 (31,2%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 22. Jawaban Responden Pada Y5

Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar?

		Y5			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	28	36,4	36,4	36,4
	KADANG-KADANG	26	33,8	33,8	70,1
	SERING	19	24,7	24,7	94,8
	SELALU	4	5,2	5,2	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 22. jawaban responden pada instrumen Y5 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 4 (5,2%) mahasiswa menjawab selalu meningkatkan konsentrasi dalam belajar, sedangkan sebanyak 19 (24,7%) mahasiswa menjawab sering, 26 (33,8%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 28 (36,4%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 23. Jawaban Responden Pada Y6

Apakah pada saat belajar dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify menjadikan belajar anda lebih mudah?

		Y6			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	29	37,7	37,7	37,7

KADANG-KADANG	26	33,8	33,8	71,4
SERING	17	22,1	22,1	93,5
SELALU	5	6,5	6,5	100,0
Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 23. jawaban responden pada instrumen Y6 bahwa dari 77 responden sebanyak 5 (6,5%) mahasiswa menjawab selalu menjadikan belajar lebih mudah, sedangkan sebanyak 17 (22,1%) mahasiswa menjawab sering, 26 (33,8%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 29 (37,7%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

Gambar 24. Jawaban Responden Pada Y7

Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan keefektifan dalam belajar?

		Y7			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	26	33,8	33,8	33,8
	KADANG-KADANG	27	35,1	35,1	68,8
	SERING	17	22,1	22,1	90,9
	SELALU	7	9,1	9,1	100,0
	Total	77	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Pada Gambar 24. jawaban responden pada instrumen Y7 menjelaskan bahwa dari 77 responden sebanyak 7 (9,1%) mahasiswa menjawab selalu meningkatkan keefektifan dalam

belajar, 17 (22,1%) mahasiswa menjawab sering, 27 (35,1%) mahasiswa menjawab kadang-kadang, 26 (33,8%) mahasiswa menjawab tidak pernah.

V.3. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas item pada penelitian ini dengan SPSS versi 26.0 for Windows menggunakan metode korelasi Pearson. Teknik uji validitas instrumen menggunakan korelasi Pearson, adalah dengan cara mengkorelasikan skor instrumen item dengan skor totalnya. Skor total merupakan penjumlahan seluruh instrumen item pada satu variabel. Dengan demikian pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan R tabel pada tingkat signifikansi (5%) 0,05 untuk uji dua arah.

Dasar pengambilan keputusan Uji Validitas Pearson dengan perbandingan nilai R hitung dengan R tabel:

- a. Jika nilai R hitung $>$ R tabel maka instrumen pertanyaan valid.
- b. Jika nilai R hitung $<$ R tabel maka instrumen pertanyaan tidak valid.

Cara mencari nilai R tabel dengan $N = 77$ pada signifikansi (5%) 0,05 untuk uji dua arah, $R \text{ tabel} = df = N - 2$
 $= 77 - 2 = 75 \rightarrow$ lihat pada distribusi nilai R tabel
 $= 0,227$

Tabel 9. Uji Validitas Pada Instrumen (X)

No	Pertanyaan X	<i>Corrected item- total Correlation</i>	Rtabel	Keterangan
1	4. Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify?	,862**	0,227	VALID
2	5. Apakah anda melakukan aktivitas lain pada saat mendengarkan musik streaming melalui Spotify?	,732**	0,227	VALID
3	6. Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat mempengaruhi kegiatan anda?	,811**	0,227	VALID
4	7. Apakah anda menyukai playlist yang disajikan oleh Spotify pada beranda akun anda?	,669**	0,227	VALID
5	8. Apakah anda membuat playlist sendiri melalui aplikasi Spotify?	,745**	0,227	VALID
6	9. Apakah anda mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify setidaknya 2 jam dalam sehari?	,812**	0,227	VALID
7	10. Apakah aplikasi Spotify menjadi aplikasi streaming musik yang paling sering anda gunakan untuk mendengarkan musik secara online atau offline?	,871**	0,227	VALID

Tabel 10. Uji Validitas Pada Instrumen (Y)

No	Pertanyaan Y	<i>Corrected item- total Correlation</i>	Rtabel	Keterangan
1	Apakah faktor eksternal memengaruhi minat belajar anda?	,566**	0,227	VALID
2	Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui Spotify saat belajar?	,854**	0,227	VALID
3	Apakah dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify anda merasa senang setiap saat belajar?	,871**	0,227	VALID

4	apakah setiap belajar dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify menjadikan minat belajar anda semakin meningkat?	,867**	0,227	VALID
5	Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar?	,886**	0,227	VALID
6	Apakah pada saat belajar dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify menjadikan belajar anda lebih mudah?	,903**	0,227	VALID
7	Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan keefektifan dalam belajar?	,882**	0,227	VALID

Berdasarkan dari hasil output SPSS diperoleh data variabel (X) Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify dan variabel (Y) Minat Belajar, dengan 14 pertanyaan pada bagian *Corrected Item Total Correlations* sebagai berikut:

Gambar 25. Validitas Instrumen Variabel (X)

		Correlations							TOTAL_X
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	
X1	Pearson Correlation	1	,644**	,670**	,503**	,511**	,747**	,719**	,862**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
X2	Pearson Correlation	,644**	1	,590**	,406**	,394**	,500**	,549**	,732**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
X3	Pearson Correlation	,670**	,590**	1	,394**	,443**	,624**	,767**	,811**
	Sig. (2-tailed)								
	N	77	77	77	77	77	77	77	77

	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
X4	Pearson Correlation	,503**	,406**	,394**	1	,482**	,365**	,516**	,669**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,001	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
X5	Pearson Correlation	,511**	,394**	,443**	,482**	1	,596**	,582**	,745**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
X6	Pearson Correlation	,747**	,500**	,624**	,365**	,596**	1	,654**	,812**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,001	,000		,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
X7	Pearson Correlation	,719**	,549**	,767**	,516**	,582**	,654**	1	,871**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
TOTAL_X	Pearson Correlation	,862**	,732**	,811**	,669**	,745**	,812**	,871**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	77	77	77	77	77	77	77	77

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

Gambar 26. Validitas Instrumen Variabel (Y)

		Correlations							TOTAL_Y
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	
Y1	Pearson Correlation	1	,410**	,396**	,296**	,371**	,443**	,414**	,566**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,009	,001	,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
Y2	Pearson Correlation	,410**	1	,739**	,733**	,683**	,711**	,672**	,854**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000

	N	77	77	77	77	77	77	77	77
Y3	Pearson Correlation	,396**	,739**	1	,790**	,760**	,720**	,642**	,871**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
Y4	Pearson Correlation	,296**	,733**	,790**	1	,726**	,713**	,759**	,867**
	Sig. (2-tailed)	,009	,000	,000		,000	,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
Y5	Pearson Correlation	,371**	,683**	,760**	,726**	1	,837**	,810**	,886**
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
Y6	Pearson Correlation	,443**	,711**	,720**	,713**	,837**	1	,866**	,903**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
Y7	Pearson Correlation	,414**	,672**	,642**	,759**	,810**	,866**	1	,882**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	77	77	77	77	77	77	77	77
TOTAL_Y	Pearson Correlation	,566**	,854**	,871**	,867**	,886**	,903**	,882**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	77	77	77	77	77	77	77	77

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Output SPSS Versi 26.0

V.4. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen akan dilaksanakan secara eksternal ataupun internal, cara eksternal pengujian akan dilaksanakan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen akan

diuji untuk menganalisis konsistensi variabel-variabel yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Variabel kuesioner dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha $> 0,6$ (Sugiyono, 2015:183).

Data penelitian ini dihitung menggunakan SPSS versi 26.0 dengan diperoleh nilai cronbach alpha. Adapun ketentuannya yaitu jika nilai cronbach alpha sama dengan atau lebih besar dari $> 0,6$ maka variabel kuesioner tersebut dikatakan sangat reliabel. Dan sebaliknya, jika nilai cronbach alpha lebih kecil dari $< 0,6$ maka variabel kuesioner tersebut dikatakan tidak reliabel.

Gambar 27. Reliabilitas Variabel X dan Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,943	14

Sumber: Output SPSS versi 26.0

Pada gambar 27 diatas dapat diketahui hasil dari uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 26.0, masing masing variabel memiliki nilai cronbach alpha yaitu 0,943 untuk semua variabel atau variabel X dan variabel Y yang bernilai positif dan lebih besar dari $> 0,6$ maka untuk variabel penelitian ini dinyatakan reliabel.

Angka skala reliabilitas menurut Guilford adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Angka Skala Reliabilitas

Skala	Kategori
0,800-1,000	Sangat tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
-1,000-0,199	Sangat rendah

Tabel 12. Skala Reliabilitas Variabel X dan Y

Cronbach's Alpha	Keterangan	Kategori
0,943	Reliabel	Sangat Tinggi

Dapat disimpulkan bahwa data skala reliabilitas ini mencapai kategori sangat tinggi. Beberapa data sudah diketahui, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menguji data tersebut menggunakan program SPSS versi 26.0 untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Mendengarkan *Streaming* Musik Melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Pancasakti Tegal. Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan uji normalitas, uji koefisien determinasi (R Square), dan uji Pearson Product Moment.

V.5. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar menemukan normal atau tidaknya distribusi penyebaran tanggapan subjek untuk suatu variabel yang dianalisis. Pada uji normalitas ini distribusi penyebaran yang normal maka dinyatakan subjek variabel penelitian dapat mewakili populasi, dan sebaliknya apabila distribusi sebaran tidak normal maka dinyatakan subjek variabel penelitian tidak representatif maka tidak mewakili populasi.

Uji normalitas dalam penelitian ini dengan uji normalitas kolmogorov smirnov, menggunakan pengolahan data dengan bantuan SPSS versi 26.0 for windows. Konsep dari uji normalitas kolmogorov smirnov adalah untuk mengetahui apakah nilai berdistribusi normal atau tidak, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai berdistribusi normal sedangkan, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai tidak berdistribusi normal.

Gambar 28. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		77
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,62967355
Most Extreme Differences	Absolute	,099
	Positive	,093
	Negative	-,099
Test Statistic		,099

Asymp. Sig. (2-tailed)	,057 ^c
------------------------	-------------------

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Output SPSS versi 26.0

Berdasarkan data diatas hasil uji normalitas dapat diketahui nilai signifikansi 0,057 maka $0,057 > 0,05$ dapat dikatakan bahwa data residual tersebut berdistribusi normal.

V.6. Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Uji koefisien determinasi adalah alat digunakan untuk mengukur seberapa valid kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 - 1. Dalam uji koefisien determinasi (R Square) pada peneliti dengan program SPSS versi 26.0 for windows melalui output model summary.

Gambar 29. Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,776 ^a	,603	,597	3,65379

a. Predictors: (Constant), Mendengarkan_Spotify

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Output SPSS versi 26.0

Pada gambar 29. Maka diketahui Model Summary nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,603 (nilai 0,603 adalah pengkuadratan dari koefisien korelasi atau R, yaitu $0,776 \times 0,776 =$

0,603). Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) 0,603 sama dengan 60,3%.

Nilai koefisien determinasi tersebut merupakan arti bahwa Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify mempunyai pengaruh terhadap Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal sebesar 60,3%. Sedangkan sisannya ($100\% - 60,3\% = 39,7\%$) dipengaruhi oleh variabel lain di luar model regresi ini. Besarnya pengaruh variabel lain sering disebut sebagai error (e). Nilai error (e) ini bisa dihitung menggunakan rumus $e = 1 - R^2$. Nilai koefisien determinasi R Square adalah hanya antara 0-1. Sementara jika nilai R Square minus (-), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel independen X terhadap variabel dependen Y. Semakin kecil nilai koefisien determinasi (R Square), maka artinya bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat semakin lemah. Sedangkan, jika nilai koefisien determinasi (R Square semakin mendekati 1, maka pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat semakin kuat.

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai R Square antara variabel mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap variabel minat belajar mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal adalah sebesar 60,3%, berarti 60,3% Minat Belajar Mahasiswa dipengaruhi oleh Mendengarkan Musik

Streaming Melalui Aplikasi Spotify, sedangkan 39,7% Minat Belajar Mahasiswanya ditentukan oleh faktor lain.

V.7. Uji Pearson Product Moment

Pearson product moment atau disebut dengan koefisien korelasi, dengan demikian bahwa uji pearson product moment atau uji korelasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan antar variabel X dan variabel Y dengan koefisien korelasi (r). Sekaligus untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, dan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel X dan variabel Y.

Selanjutnya ada jenis hubungan antar variabel X dan variabel Y yang dapat bersifat positif dan negatif. Artinya jika bersifat positif bahwa semakin tinggi variabel X maka akan meningkatkan variabel Y. Sebaliknya, jika bersifat negatif maka semakin tinggi variabel X maka akan menurunkan variabel Y.

Gambar 30. Uji Pearson Product Moment

Correlations		Mendengarkan_Spotify	Minat Belajar
Mendengarkan_Spotify	Pearson Correlation	1	,776**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	77	77
Minat Belajar	Pearson Correlation	,776**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	77	77

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Output SPSS versi 26.0

Cara dasar pengujian nilai signifikansi korelasi (r) adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka berkorelasi.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berkorelasi.

Pedoman derajat hubungan nilai *pearson correlation* adalah sebagai berikut:

- Nilai *pearson correlation* 0,00 - 0,20 = tidak ada korelasi.
- Nilai *pearson correlation* 0,21 – 0,40 = korelasi lemah.
- Nilai *pearson correlation* 0,41 – 0,60 = korelasi sedang.
- Nilai *pearson correlation* 0,61 – 0,80 = korelasi kuat.
- Nilai *pearson correlation* 0,81 – 1,00 = korelasi sempurna.

Pada gambar 30, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada hubungan antara Mendengarkan Spotify dengan Minat Belajar sebesar 0,000. Artinya dapat disimpulkan bahwa nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi hubungan antara variabel X dan variabel Y. Sedangkan pada nilai *pearson correlation* yaitu sebesar 0,776 maka dikategorikan sebagai korelasi kuat.

Jenis hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat positif karena dilihat dari nilai *pearson correlation* sebesar 0,776.

Maka dapat dikatakan bahwa Mendengarkan Spotify berhubungan secara positif terhadap Minat Belajar dengan derajat hubungan korelasi kuat.

BAB VI

PEMBAHASAN

Setelah mengetahui hasil analisis data pada penelitian, maka selanjutnya peneliti akan membahas pada bab pembahasan tentang hasil analisis data penelitian yang sudah diketahui. Banyak dari mahasiswa yang sekarang sudah menggunakan atau mengakses lagu melalui aplikasi *streaming* salah satunya aplikasi Spotify pada *smartphonenya*, selain cepat dan mudah aplikasi *streaming* ini bisa digunakan kapan pun dan dimana pun yang menjangkau jaringan internet.

Mendengarkan musik *streaming* ini merupakan kegiatan yang sering kali dilakukan oleh anak muda atau khususnya mahasiswa dalam mencari sebuah motivasi sebagai penenang suasana hati atau membangkitkan *mood boster*. Dan tidak sedikit dari mereka mendengarkan musik *streaming* saat belajar guna mendapatkan suasana yang senang sehingga dapat menuntun mereka untuk belajar lebih nyaman dan baik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori S-O-R karena ingin melihat pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui platform musik Spotify yang dapat mempengaruhi bahkan mengubah minat belajar mahasiswa FISIP UPS tegal. Dalam penelitian ini mendengarkan musik *streaming* adalah pesan atau stimulus. Sedangkan mahasiswa FISIP UPS

tegak adalah komunikan atau organism. Efek yang dihasilkan adalah pengaruh terhadap minat belajar mereka.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui hubungan antar dua variabel atau lebih yang menjadi objek penelitian. Dengan demikian maka peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena ingin mengetahui dengan pasti seberapa besar pengaruh mendengarkan *streaming* musik melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal. Berdasarkan hasil penelitian awal melalui website PDDIKTI (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi) pada data pelaporan tahun 2021/2022 diketahui terdapat 471 orang yang terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan ilmu Politik yang terdiri dari 290 mahasiswa jurusan Ilmu Pemerintahan dan 181 mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi. Dari jumlah mahasiswa ini, peneliti melakukan pra riset untuk mencari populasi yaitu jumlah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang menggunakan aplikasi Spotify pada smartphone-nya. hasil pra riset peneliti menunjukkan jumlah populasi penelitian ini adalah 327 mahasiswa.

Pada analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka hasil analisis data tersebut bahwa pengaruh mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu

Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal, dimana hasil hipotesisnya diterima dan terbukti setelah dihitung menggunakan uji Pearson Product Moment atau biasa disebut uji analisis koefisien korelasi dengan bantuan SPSS versi 26.0.

Pada hasil pengujian data tersebut menggunakan uji Pearson Product Moment, maka dapat diketahui bahwa adanya hubungan yang positif dan sangat kuat antara Pengaruh Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal. Artinya bahwa mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify bisa memengaruhi minat belajar mahasiswa pengguna akun Spotify tersebut.

Dilihat dari nilai koefisien korelasi pada penelitian ini sebesar 0,776 maka pengaruh Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal memiliki nilai “sangat kuat”.

Tingkat kontribusi Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify (variabel X) terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (variabel Y) berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 77,6%.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti maka diketahui hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima, maka dapat dikatakan bahwa yang memberikan pengaruh terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas

Pancasakti Tegal adalah Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify.

Sesuai dengan teori SOR atau Stimulus-Organism-Response, bahwa hasil analisis data cocok dengan hipotesis penelitian, yaitu teori tersebut menyebutkan ketika ada suatu stimulus (rangsangan/pesan) maka akan timbul suatu respon (efek). Yang berarti hasil hipotesis sesuai dengan hasil analisis data dimana H1 yaitu Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify mempunyai pengaruh terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

BAB VII

PENUTUP

VII.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26.0 maka didapatkan hasil yang positif yaitu terdapat pengaruh yang sangat kuat pada Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify terhadap Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal sebesar 60,3% dan 39,7% dipengaruhi oleh variabel lain. Sesuai dengan teori SOR atau Stimulus-Organism-Response, bahwa hasil analisis data cocok dengan hipotesis penelitian, yaitu teori tersebut menyebutkan ketika ada suatu stimulus (rangsangan/pesan) maka akan timbul suatu respon (efek). Yang berarti hipotesis kerja (H1) yaitu Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify dapat memengaruhi Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai “Pengaruh Mendengarkan Musik *Streaming* Melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal”. Maka dapat diketahui pada penelitian ini memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis penelitian di atas memperoleh hasil hipotesis kerja (H1) bekerja. Artinya terdapat pengaruh antara mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.
2. Hasil dari uji koefisien determinasi (R Square) dapat disimpulkan bahwa mendengarkan musik *streaming* melalui aplikasi Spotify memiliki pengaruh sebesar 0,603 (60,3%), sedangkan 39,7% dipengaruhi oleh variabel lain. Faktor eksternal yang lain seperti faktor keluarga, lingkungan tempat tinggal, dan pergaulan.
3. Pada uji korelasi pearson product moment diketahui hasil dari penelitian ini, yaitu nilai koefisien (R hitung) sebesar 0,776. Selanjutnya hasil *pearson correlation* tersebut dibandingkan dengan R tabel, dimana R tabel bernilai 0,227. Maka hasilnya adalah $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0,776 > 0,227$) menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

VII.2. Saran

1. Bagi penyedia aplikasi Spotify sebaiknya menyediakan fitur-fitur yang dapat menemani aktivitas belajar seperti menyediakan *playlist* yang cocok untuk meningkatkan suasana belajar.
2. Bagi pengguna aplikasi Spotify sebaiknya memanfaatkan aktivitas mendengarkan musik *streaming* untuk menambah perasaan yang

senang, menciptakan suasana yang nyaman dan meningkatkan keaktifan belajar, sehingga minat belajar semakin tinggi.

3. Bagi para peneliti ilmu komunikasi di masa yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini sehingga dapat mengembangkan populasi yang lebih luas. Peneliti selanjutnya dapat meneliti faktor-faktor lain terkait aplikasi *streaming* musik yang lainnya atau mengenai faktor lain dari peneliti seperti playlist, fitur di dalam aplikasi tersebut dan tentang lagu yang terbaru dengan mempertimbangkan pengaruh mendengarkan musik *streaming* baik dilihat dari faktor internal ataupun eksternal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M. 1996. *Kamus Psychologi*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bernstein, M., & Picker, M. 1972. *An Introduction to Music (4th Ed. P.1)*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs.
- Darren. 2015. *The Orchestra, Classic FM Handy-Guides*. London: Elliot & Thompson Limited Publisher.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Galangpress.
- Edmund, 2008. *Sejarah Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- _____. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Halik, Abdul. 2013. *Komunikasi Massa*. Makassar: Alauddin University Press.
- Gunawan, A. W. (2007). *Genius Learning Strategy*. Gramedia Pustaka Utama.
- McQuail, Dannis. 2010. *McQuail's Mass Communication Theory*. 6th ed. Terjemahan Putri Iva Izzati. Jakarta: Salemba Humanika.
- _____. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Edisi 6 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mufid, M. 2005. *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Kencana.
- Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana. 2007. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2009. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian : Suatu pendekatan praktek*. Edisi revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta. Beck, AT.
- Pasiak, T. 2007. *Brain Management for Self Improvement*. Bandung: Mizan.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Factor Yang Mempengaruhi*. Jakarta Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2005. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Empat.

Suryono, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Ensiklopedia National Indonesia. Jilid II. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, Cet 1, 1990.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

JURNAL DAN SKRIPSI:

Pramudhita, Chatarina Ria 2019. Hubungan Kebiasaan Mendengarkan Musik Pemanfaatanya Saat Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas XI Di SMK Pika Semarang. Universitas Negeri Semarang.

Simbolon. Neaklan. 2013. Judul. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*. Vol 1. No.2.

Kunto, Elaspriani. 2017. Hubungan Pola Kebiasaan Mendengarkan Musik Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Tribhuana Tungadewi Malang. Vol 1. No 1.

Sari. R.P. 2017. Pengaruh Musik Terhadap Kemampuan Matematika Mahasiswa Teknik Industri Universitas Sebelas Maret Surakarta. Vol 16. No 2.

Jacko. A.R. 2016. Pengaruh Musik Klasik Terhadap Konsentrasi Belajar Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Nurul, F. 2018. Pengaruh Terpaan Media Sosial Terhadap Kesadaran Keamanan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

Darmawan, R. 2015. Pengaruh Minat Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo.

INTERNET:

<https://www.nagaswarafm.com/sejarah-musik-di-indonesia/> (Diakses pada tanggal 31 Maret 2021).

<https://apjii.or.id/survei>. (Diakses pada tanggal 1 April 2021).

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>. (Diakses pada tanggal 2 April 2021).

<https://investors.spotify.com/financials/default.aspx>. (Diakses pada tanggal 2 April 2021).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spotify.music&hl=in&gl=US>. (Diakses pada tanggal 1 April 2021).

<https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/the-rise-of-spotify-in-indonesia/p> (Diakses pada tanggal 2 April 2021).

<https://spotifycharts.com/regional/global/weekly/latest> (Diakses pada tanggal 2 April 2021).

<https://www.techopedia.com/definition/416/new-media> (Diakses pada tanggal 30 April 2021).

<https://dailysocial.id/post/apa-itu-spotify> (diakses pada tanggal 1 Mei 2021).

https://support.spotify.com/id/using_spotify/features/ (diakses pada tanggal 1 Mei 2021).

<https://www.idntimes.com/tech/trend/izza-namira-1/perbedaan-joox-dan-spotify> (diakses pada tanggal 1 Mei 2021).

LAMPIRAN

LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH MENDENGARKAN MUSIK *STREAMING* MELALUI

APLIKASI SPOTIFY TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS

PANCASAKTI TEGAL

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Mengisi identitas diri dengan lengkap pada lembar kuesioner.
2. Baca dan pahami kuesioner dengan teliti setiap pertanyaan/ Pernyataan. Di dalam setiap pertanyaan/ Pernyataan tersebut memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu:
 - a. SL : Selalu
 - b. SR : Sering
 - c. K : Kadang-kadang
 - d. TP : Tidak Pernah
3. Berikan tanda (●) untuk menjawab pertanyaan/ Pernyataan pada kuesioner.
4. Pilihlah jawaban yang benar sesuai dengan diri anda karena setiap pertanyaan/ Pernyataan mewakili masing-masing individu.
5. Dalam mengisi kuesioner, responden diharapkan menjawab dengan sejujur-jujurnya dan objektif. Tidak ada jawaban salah atau tidak benar dan responden hanya dapat memilih satu jawaban pada setiap pertanyaan/ Pernyataan kuesioner.

Identitas Responden

NIM :

Program Studi :

Pertanyaan

1. Apakah anda pengguna aktif aplikasi Spotify?

a. Ya b. Tidak

No.	PERTANYAAN	SL	SR	K	TP
2.	Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify?				
3.	Apakah anda melakukan aktivitas lain pada saat mendengarkan musik streaming melalui Spotify?				
4.	Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat mempengaruhi kegiatan anda?				
5.	Apakah anda menyukai playlist yang disajikan oleh Spotify pada beranda akun anda?				
6.	Apakah anda membuat playlist sendiri melalui aplikasi Spotify?				
7.	Apakah anda mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify setidaknya 2 jam dalam sehari?				
8.	Apakah aplikasi Spotify menjadi aplikasi streaming musik yang paling sering anda gunakan untuk mendengarkan musik secara online atau offline?				

9.	Apakah faktor eksternal memengaruhi minat belajar anda?				
10.	Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui Spotify saat belajar?				
11.	Apakah dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify anda merasa senang setiap saat belajar?				
12.	Apakah setiap belajar dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify menjadikan minat belajar anda semakin meningkat?				
13.	Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar?				
14.	Apakah pada saat belajar dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify menjadikan belajar anda lebih mudah?				
15.	Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan keefektifan dalam belajar?				

Tabel Tabulasi Data Variabel X dan Y dengan *Microsoft Exel*

No	Responden		X							X TOTAL	Y							Y TOTAL
	NIM	Program Studi	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	
1	2118500005	Ilmu Pemerintahan	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21
2	2118500006	Ilmu Pemerintahan	3	2	4	4	4	2	4	23	4	2	2	2	2	2	2	16
3	2118500007	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	3	1	1	1	12	2	1	2	2	1	1	2	11
4	2118500012	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	3	4	2	3	18	4	3	4	3	3	2	2	21
5	2118500013	Ilmu Pemerintahan	4	4	4	4	1	2	4	23	4	2	4	4	4	4	4	26
6	2118500016	Ilmu Pemerintahan	2	4	2	2	4	2	3	19	2	2	3	3	2	2	2	16
7	2118500017	Ilmu Pemerintahan	3	2	3	3	2	3	3	19	3	3	3	3	3	3	3	21
8	2118500019	Ilmu Pemerintahan	2	3	2	2	4	2	2	17	2	3	3	2	3	2	2	17
9	2118500018	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
10	2118500020	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	2	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	7
11	2118500022	Ilmu Pemerintahan	2	2	1	4	4	1	2	16	1	2	2	4	1	1	2	13

12	2118500010	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
13	2118500011	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	4	4	2	2	18	1	1	2	2	2	1	1	10
14	2118500025	Ilmu Pemerintahan	2	2	1	3	4	2	3	17	2	2	3	2	2	2	1	14
15	2118500021	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	4	1	1	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
16	2118500023	Ilmu Pemerintahan	3	3	2	3	2	2	3	18	4	2	2	2	2	3	3	18
17	2118500024	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	2	1	1	1	11	3	1	1	1	1	2	1	10
18	2116500032	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	2	3	1	2	14	2	3	3	2	2	4	3	19
19	2116500041	Ilmu Pemerintahan	2	3	2	4	4	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	14
20	2116500037	Ilmu Pemerintahan	2	2	1	1	2	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	7
21	2118500009	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	4	1	1	1	1	1	1	10
22	2116500035	Ilmu Pemerintahan	2	3	1	2	1	1	1	11	2	2	1	1	1	1	1	9
23	2116500031	Ilmu Pemerintahan	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	2	1	1	1	9
24	2116500024	Ilmu Pemerintahan	3	3	3	2	3	3	3	20	2	2	3	3	2	2	2	16
25	2116500027	Ilmu Pemerintahan	4	2	4	3	4	4	4	25	4	3	4	4	3	3	3	24

26	2116500046	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8
27	2118500067	Ilmu Pemerintahan	2	4	2	3	1	1	2	15	3	2	2	2	2	3	2	16
28	2118500051	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
29	2118500042	Ilmu Pemerintahan	4	2	4	4	4	4	4	26	1	2	2	2	2	2	2	13
30	2118500008	Ilmu Pemerintahan	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21
31	2118500055	Ilmu Pemerintahan	2	4	2	4	2	1	2	17	4	1	2	1	1	1	1	11
32	2118500050	Ilmu Pemerintahan	4	3	2	4	3	4	3	23	3	3	3	2	3	3	3	20
33	2118500047	Ilmu Pemerintahan	2	2	2	4	3	2	2	17	2	3	2	3	2	2	2	16
34	2118500072	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
35	2120600058	Ilmu Pemerintahan	3	2	2	4	3	2	3	19	1	3	2	2	3	2	2	15
36	2118500065	Ilmu Pemerintahan	1	1	1	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	1	1	9
37	2118500063	Ilmu Pemerintahan	3	4	4	3	2	1	4	21	3	4	4	4	3	2	2	22
38	2119500055	Ilmu Pemerintahan	3	3	3	3	4	4	4	24	4	4	3	3	3	3	3	23
39	2118500060	Ilmu Pemerintahan	2	3	1	2	3	2	2	15	3	2	3	2	1	1	2	14

40	2118500068	Ilmu Pemerintahan	3	3	3	1	1	2	4	17	2	2	4	1	1	1	1	12
41	2118500067	Ilmu Pemerintahan	2	3	4	2	4	2	3	20	3	2	2	4	2	2	3	18
42	2118500066	Ilmu Pemerintahan	4	3	3	4	1	3	3	21	2	2	2	2	2	2	2	14
43	2217500028	Ilmu Komunikasi	3	3	4	2	3	4	3	22	3	3	3	3	3	3	3	21
44	2217500033	Ilmu Komunikasi	4	4	4	2	4	4	4	26	3	4	4	4	4	4	4	27
45	2217500034	Ilmu komunikasi	2	3	3	3	4	2	3	20	3	3	2	2	2	2	3	17
46	2219500028	Ilmu Komunikasi	3	3	2	3	3	1	2	17	2	2	2	2	2	2	2	14
47	2218500024	Ilmu Komunikasi	3	3	2	3	4	1	4	20	2	2	2	2	2	2	2	14
48	2217500015	Ilmu Komunikasi	1	1	1	4	1	1	1	10	4	1	2	1	1	1	1	11
49	2216500024	Ilmu Komunikasi	2	2	2	2	3	2	2	15	3	2	2	2	1	2	2	14
50	2217500016	Ilmu Komunikasi	4	4	4	3	4	4	4	27	3	4	4	3	2	3	3	22
51	2217500036	Ilmu Komunikasi	2	4	2	2	1	2	2	15	3	1	1	1	1	1	1	9
52	2217500031	Ilmu Komunikasi	4	3	3	3	4	2	3	22	3	2	3	3	3	3	4	21
53	2217500006	Ilmu Komunikasi	2	2	2	3	1	1	2	13	2	2	2	2	2	2	2	14

54	2217500005	Ilmu Komunikasi	1	1	1	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	1	1	9
55	2217500047	Ilmu Komunikasi	2	2	2	4	4	2	4	20	1	1	1	1	2	1	2	9
56	2217500041	Ilmu Komunikasi	2	3	2	3	4	2	2	18	2	2	1	2	1	1	2	11
57	2217500037	Ilmu Komunikasi	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8
58	2217500042	Ilmu Komunikasi	2	2	1	2	2	1	2	12	1	1	1	1	1	1	1	7
59	2218500021	Ilmu Komunikasi	3	4	4	4	4	4	4	27	3	2	2	2	2	2	2	15
60	2219500002	Ilmu Komunikasi	4	4	4	2	4	4	4	26	3	4	4	4	3	3	2	23
61	2219500026	Ilmu Komunikasi	4	3	2	2	3	4	4	22	3	4	3	3	2	3	2	20
62	2218500010	Ilmu Komunikasi	4	2	4	4	4	2	4	24	2	3	4	4	2	2	2	19
63	2219500039	Ilmu Komunikasi	2	3	1	2	2	1	2	13	3	2	2	1	2	1	1	12
64	2219500005	Ilmu Komunikasi	3	4	1	3	4	3	2	20	3	2	3	3	3	2	3	19
65	2219500025	Ilmu Komunikasi	4	4	3	4	4	4	4	27	3	4	4	3	3	3	3	23
66	2218500013	Ilmu Komunikasi	2	2	1	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	1	8
67	2218500015	Ilmu Komunikasi	3	4	4	4	2	2	4	23	3	4	4	3	3	3	3	23

68	2218500020	Ilmu Komunikasi	2	4	4	2	1	1	4	18	1	1	4	4	4	4	4	22
69	2217500038	Ilmu Komunikasi	3	4	3	4	3	2	2	21	2	4	3	4	2	2	3	20
70	2217500018	Ilmu Komunikasi	2	3	3	4	3	3	3	21	2	2	3	3	2	2	2	16
71	2218500010	Ilmu Komunikasi	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8
72	2217500046	Ilmu Komunikasi	3	2	1	4	3	2	3	18	2	3	3	3	3	2	2	18
73	2217500053	Ilmu Komunikasi	4	4	2	3	1	3	2	19	3	4	2	4	2	3	4	22
74	2218500006	Ilmu Komunikasi	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7
75	2217500031	Ilmu komunikasi	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8
76	2217500003	Ilmu Komunikasi	4	3	1	4	3	2	2	19	3	2	2	2	3	2	3	17
77	2218500025	Ilmu Komunikasi	4	3	3	2	4	3	4	23	3	3	2	2	3	3	4	20

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penelitian Skripsi

Kuesioner ini merupakan instrumen untuk pengumpulan data dari penelitian skripsi

Nama: Luhur Indrawan Pratama

NPM: 2217500017

Judul Penelitian: Pengaruh Mendengarkan Musik Streaming Melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasila Tegal

* Wajib

NPM *

2217500028

Program Studi *

Ilmu Komunikasi

Pertanyaan

Apakah anda pengguna aktif aplikasi Spotify? *

- ☒ YA
☐ TIDAK

Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify? *

- ☐ Selalu
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Tidak Pernah

Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat mempengaruhi kegiatan anda? *

- ☒ Selalu
☐ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Tidak Pernah

Apakah anda melakukan aktivitas lain pada saat mendengarkan musik streaming melalui Spotify? *

- ☐ Selalu
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Tidak Pernah

Apakah anda menyukai playlist yang disajikan oleh Spotify pada beranda akun anda? *

- ☐ Selalu
☐ Sering
☒ Kadang-kadang
☐ Tidak Pernah

Apakah anda membuat playlist sendiri melalui aplikasi Spotify? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah aplikasi Spotify menjadi aplikasi streaming musik yang paling sering anda gunakan untuk mendengarkan musik secara online atau offline? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah anda mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify setidaknya 2 jam dalam sehari? *

- ☒ Selalu
- ☐ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah faktor eksternal memengaruhi minat belajar anda? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah anda mendengarkan musik streaming melalui Spotify saat belajar? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah setiap belajar dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify menjadikan minat belajar anda semakin meningkat? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah dengan mendengarkan streaming musik melalui aplikasi Spotify anda merasa senang setiap saat belajar? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah pada saat belajar dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify menjadikan belajar anda lebih mudah? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Apakah dengan mendengarkan musik streaming melalui aplikasi Spotify dapat meningkatkan keefektifan dalam belajar? *

- ☐ Selalu
- ☒ Sering
- ☐ Kadang-kadang
- ☐ Tidak Pernah

Distribusi Nilai rtabel

Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256

26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Sumber: www.spssindonesia.com



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
Sekretariat : Jl. Halmahera Km. I Telp. (0283) 323290

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini, **Rabu** tanggal **14 Juli 2021** Pukul 08.30 wib sampai dengan selesai berdasar Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal tentang Susunan Tim Penguji Ujian Skripsi atau Pendadaran bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal tingkat Sarjana :

1. Nama : **Dra. Oemi Hartati, M.Si**
NIPY : 4251421959
2. Nama : **Ike Desi Florina, M.I.Kom**
NIPY : 23768121984
3. Nama : **Sarwo Edy, M.I.Kom**
NIPY : 27061151985

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini telah diuji skripsinya.

Nama : **Luhur Indrawan Pratama**
NPM : 2217500017
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Mendengarkan Musik *Streaming* melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal

	Angka	Equivalen
Nilai		
Keterangan		

Demikian Berita Acara Ujian Skripsi ini dibuat untuk diketahui dan digunakan seperlunya oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Anggota,

Sarwo Edy, M.I.Kom
NIPY. 27061151985

Sekretaris,

Ike Desi Florina, M.I.Kom
NIPY. 23768121984

Ketua,

Dra. Oemi Hartati, M.Si
NIPY. 4251421959

Dekan,

Dr. Nuridin, SH., MH
NIPY. 9351091960



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
Sekretariat : Jl. Halmahera Km. 1 Telp. (0283) 323290

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal Nomor : 059/SK/E/FISIP-UPS/II/2021 Perihal penunjukkan Dosen Pembimbing Skripsi :

1. Nama : **Dra. Oemi Hartati, M.Si**
NIPY : 4251421959
2. Nama : **Ike Desi Florina, M.I.Kom**
NIPY : 23768121984

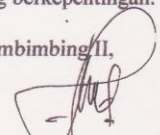
Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini telah dibimbing skripsinya.

Nama : **Luhur Indrawan Pratama**
NPM : 2217500017
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Mendengarkan Musik *Streaming* melalui Aplikasi Spotify Terhadap Minat Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Pancasakti Tegal

No	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Penunjukkan Dosen Pembimbing	2 Januari 2021	
2.	Proposal	5 Jan – 10 Feb 2021	
3.	Rencana Penelitian	13 Feb – 13 Maret 2021	
4.	Pengumpulan Data	17 Mar – 20 Apr 2021	
5.	Analisis Data	23 April – 28 Mei 2021	
6.	Penyusunan Laporan / Penulisan Skripsi	1 Juni – 3 Juli 2021	

Demikian Berita Acara Bimbingan Skripsi ini dibuat dan digunakan seperlunya oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

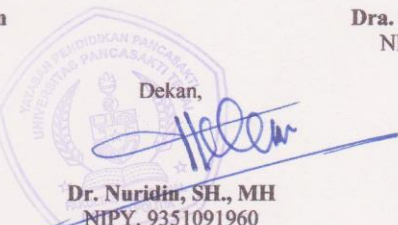
Pembimbing II,


Ike Desi Florina, M.I.Kom
NIPY. 23768121984

Pembimbing I,


Dra. Oemi Hartati, M.Si
NIPY. 4251421959

Dekan,


Dr. Nuridin, SH., MH
NIPY. 9351091960